

儿童艺术治疗心理学

林昆辉 著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

儿童艺术治疗心理学 / 林昆辉著. — 北京：电子工业出版社，2016.1
ISBN 978-7-121-27803-7

I. ①儿… II. ①林… III. ①儿童心理学—艺术心理学—精神疗法
IV. ①B844.1②R749.055

中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第300033号

策划编辑：白 兰

责任编辑：张 轶

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开 本：710×1000 1/16 印张：10 字数：220千字

版 次：2016年1月第1版

印 次：2016年1月第1次印刷

定 价：35.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

C O N T E N T S

001	第一篇 游戏心理学与游戏心理治疗
002	一、游戏心理学
032	二、游戏的种类与本质：自我、角色、经验、希望与重构
047	三、游戏的动机与目的
055	四、个别游戏治疗的四个操作性疗效
062	五、儿童游戏操作的特质：量化技术
072	六、团体游戏治疗的操作性疗效
095	七、亲子游戏治疗的疗效

109	第二篇 美术心理学与美术心理治疗
110	一、艺术治疗的历史
111	二、艺术治疗的种类
112	三、艺术治疗的“表达性”迷思
113	四、艺术治疗与语言心理治疗的六个假说
115	五、美术心理治疗
118	六、儿童画作的内涵：私人记号、组装、自我观与世界观
123	七、儿童美术心理发展课程（APDP）的心理学成就
125	八、儿童艺术治疗的 10 种目标儿童及策略
128	九、儿童艺术治疗师七种具有疗效的能力
141	十、儿童美术心理发展课程教师与儿童艺术心理治疗师的专业知能
144	十一、艺术治疗与美术心理治疗工具化的操作窗体

第一篇

游戏心理学与游戏 心理治疗



一、游戏心理学

儿童在婴儿期学习第一个游戏，就是玩“玩具”。玩具就是拿来玩的对象。某些对象在生产时，已被定义为：玩具。不同年龄的儿童，不同性别的儿童，不同地区的儿童，都在其所属文化中被“规定”玩一些特定或不同的玩具。玩玩具就是在玩游戏。一个人玩玩具就是“自己玩”，几个人一起玩同一个玩具就是“一起玩”，接替着玩玩具就是“轮流玩”。看人家玩玩具就是“看人玩”，自己连玩具都不玩就是“不玩”。

（一）游戏的初体验

父母成人先玩玩具给婴儿看和听，拿玩具去触碰婴儿身体，或用婴儿的手去触碰、去抓玩具，又把玩具塞在婴儿的手中，摇动手（手把手）去玩玩具。婴儿只要做出符合“玩”玩具的动作，就会得到父母成人大量的正增强。父母成人买各种玩具或把某些对象当作玩具，玩给婴、幼儿看，去教会婴、幼儿一起玩亲子互动小游戏（没有玩具），并对婴幼儿类似行为给予正增强。

（二）游戏的学习与练习

被父母逗着玩，而出现的条件反射（如摸鼻子、摇下巴、脸贴近……，婴幼儿就笑），是婴幼儿一生中第一个“一起



玩”，玩的是“游戏”。父母亲拿着玩具一边玩一边逗孩子笑，这种刺激——反应程序，是婴幼儿一生中第一个“看人玩”与第二个“一起玩”，玩的是“玩具”。玩具挂在婴儿床（车、椅）或幼儿身边，婴幼儿练习去抓、摇、拉、转、甩、敲——玩“玩具”，是婴幼儿一生中第一个“自己玩”，玩的是“玩具”。

1. 玩

当刺激物（S）是触碰摇动玩物，反应（R）是“笑”时，就是玩玩具。当S是触碰自己或对方的脸、或身体、或特殊表情、动作，反应R是自己或对方“笑”时，就是玩游戏。婴幼儿除了练习自己玩玩具外，也会练习和父母玩玩具与玩游戏，幼儿期还会发展出新的游戏，或找到新玩物当作玩具来玩。除了吃、喝、拉屎尿、睡等基本生理需求满足活动与

条件制约训练之外，婴幼儿第一个心理功能的条件制约训练就是“笑”。玩的是玩具或游戏不重要，重要的是行为的后效——笑。玩笑、玩笑——玩就是笑，笑就是好玩。玩是为了要笑，笑了叫做好玩，玩笑是要让个体处于“快乐”的身心状态。所以，玩（PLAY）、玩玩具、玩游戏，不是天性，而是基本心理功能的教导与练习，更是第一个生理功能的条件制约反应的学习与练习。

婴幼儿从看人玩、一起玩、学会“玩—笑”的S—R连结，学会了“玩”玩具与“玩”游戏。孩子独处时练习自己“玩”，就是为了让自已“笑”，让自已处于快乐的身心状态。生存的本能，让婴幼儿努力吃、喝、睡。吃饱喝足睡够时则努力玩，让自已笑也让身边的人笑。让自已笑，是用心理功能来强化生物存活目的的能力；让别人笑，是对环境的有效控制，以获取更多需求的满足。原来，“玩笑”是婴幼儿最佳生存策略，也是对环境控制的有效条件制约手段。父母用玩具、玩游戏来制约婴幼儿与身心发展，婴幼儿也用玩（笑）来制



约父母与环境资源。

玩是一种动机状态，玩的历程中是一种行为状态，玩的历程与结果（后效）则产出一种情绪状态。从“动机—行为—情绪”这三段式发展历程中，婴幼儿通过练习玩，不断地复制成功的经验，让生理与心理交融发展愈为成熟。万一没父母大人逗孩子玩、陪孩子一起玩、也没玩具可以自己玩，这样的婴幼儿会丧失“玩的动机”，或者是玩的动机低落，变成不想玩，或根本不知道“玩是什么？”和“为什么要玩？”。如果“玩的行为”是匮乏、缺乏或根本没有练习的机会，如果“玩的后效——情绪”是不笑、不快乐，婴幼儿不但不玩、不看人玩、也不和人一起玩，将对自我、角色与相对角色的发展成熟造成重大的伤害。

2. 玩伴与玩具

没有玩伴，婴幼儿就不会玩玩具与玩游戏。玩伴与玩具，影响婴幼儿的一生。

（1）玩伴

婴幼儿的玩伴主要是照顾者（父母、保姆）。玩伴是指一起玩玩具，尤其是一起玩游戏的他人。主要照顾者若不会亲密地、长时间地逗孩子玩、让孩子笑，只是单纯地恪尽衣、食、住、行基本生理需求的照顾与满足，孩子没啥机会笑，生理机能成熟趋缓，心理功能也因缺乏练习而趋缓。最可怕的是，不但孩子不笑，孩子也不玩，从而导致婴幼儿以至儿童期身心发展的迟缓。面对发展迟缓的婴幼儿或儿童时，务必要检核上述因素，不要只归因于生理因素。孩子只要醒着，主要照顾者就要一直和孩子玩，忠实扮演婴幼儿的玩伴角色，否则将严重影响孩子人格与人际关系的发展。

儿童期没有玩伴，就是没人可以“一起玩”。因为缺



乏多重角色与多重相对角色的练习，就容易角色刻板化而导致自我固化。初中的少年期、高中的青少年期与大学的青年期，若还是缺乏玩伴更是可怕的灾难，严重的会造成人格违常或精神疾病。成人期没有玩伴，将重创家庭角色与职场角色的功能。孤单、寂寞的心如影随形，不管事业多成功、子孙多少，若老人期没有玩伴，往往只有一个结果，就是“老无所欢”。老而不欢，只有快速老化和病变化。

玩伴，原先是父母家人，然后就变成同性朋友，再发展成异性朋友，又再发展成同性和异性朋友。儿时玩伴只是一时，玩伴会随着个体的不同生涯发展阶段，一直递变。旧的玩伴必须结束，也必须找到每个阶段的新玩伴。已经结束却仍留恋，新阶段却不找新玩伴或找不到玩伴，都会造成困扰，也都应该寻求协助。婴幼儿时，父母是最佳的唯一玩伴。父母进入老年期，除了要发展新玩伴之外，儿孙如何主动成

为高龄父母的玩伴，是保护老人延缓老化和病变化的最佳方案。

情侣就是最佳玩伴，只要两人在一起就会笑、就是在玩、就是一起玩，而且比和任何人一起玩都还好玩。两人沉迷在一起玩之中，随时都想和对方玩，想把自己当玩具给对方玩，想把对方当玩具玩，还玩得爱不释手，这就是热恋。热恋中人，不但人变成玩具，而且一颦一笑、一触一动、一言一语……都是游戏。恋人在一起时，不管做不做什么，都是在玩而且好玩极了。爱情消失时，最明白的指标就是：不好玩、玩不起来了。

恋爱，就是玩。恋爱就是把人当玩具玩和被玩，就是把两人互动行为都当成游戏玩，而且非常好玩。主动地探索、摸索这个人形玩具，主动地被人探索、摸索自己的身、心、灵。生活中的每一时刻分秒都在“玩”，而且变得“好玩”。两人在一起的每秒钟都是在玩游戏，玩笑声超越一辈子以来自己玩和一起玩的总和经验。玩疯了，就是恋爱。恋爱最怕

是居心不良，蓄意要玩的是对方的身体，把对方的身体当成玩具。恋爱更怕的是存心作恶，蓄意要玩的是控制对方的身、心、灵，把控制当成游戏。不管已婚未婚，发觉身边人变成这样，就该立刻拔腿就跑，并寻求保护与协助。

家庭生活有一个极大的挑战，就是“把家人变成玩伴”。不一定是最佳玩伴，但终其一生，不管找不找得到外人玩伴，至少还有家人玩伴，这是生命的一个“安全栓”。“没人玩，至少还可以回家，回去和家人一起玩。”这是每一个父母、每一个成年子女，对家庭的毕生承诺——我愿意且喜欢和家人一起玩。让全家人在一起，可以玩得很快乐，就是经营幸福家庭的现实目标。

（2）玩具

生命中的第一个玩具，是他人硬塞到你嘴巴或手上的。自己玩就是自己玩玩具。玩具是孩子生命中第一个拥有的东

西——“我的”玩具。玩具不是玩物，而是拥有物，是我的。

婴幼儿还没发展出“自我”，父母就已经给他一堆“我的”。人的一生中，说得最多的两个词组是“我”和“我的”。一岁半到二岁左右，当孩子说出“我”这个字时，就代表“自我”已经发展成功。“我”是一种核心的心理功能，用来觉察、抉择、指挥、控制与标示个体这个生物躯体。“我”永远只是一个，单独的一个，生物躯体就是我的实体疆界。当“我”开始运用语言、文字来认识世界，就发展出虚拟疆界——我的。我的奶嘴、我的奶瓶、我的枕头、我的被被、我的父母、我的玩具、我的床、椅、书、家、学校、同学、老师、课本、教室……我的国家。“我的”把世界上的一切都连结在“我”身上，实体的“我的”和虚拟的“我的”建构了“我”实存的“我世界”。

口中的奶嘴，手捧的奶瓶、紧抓着的被角……自我还没出现前就已拥有的这些对象，在“我”出现后都会发展成“我的”。婴幼儿慢慢地清楚区分两种“我的”：一种是“实

体我的”，一种是“虚拟我的”。

“实体我的”是对象，置放在我身边，我可以随时拿取、操作、控制的对象或玩具，而且这些真的是属于我的，是“我”这个生物躯体向外延伸的不同“部分”。“实体我的”让“我”更丰富。拥有愈多的玩具和对象，让一个人真的可以超越生物躯体的限制。我的房子、车子，更割裂土地和空间，让一个个体膨胀到像车子、房子一样大。我的，就是我。

“虚拟我的”扩充的是“我世界”，我的父母、我的家庭、我的班级、我的同学、我的学校、我的……，这些都不是“我”可以绝对控制的，他们建构也扩充了“我”所生存的“世界”。

“虚拟我的”连结愈多，“我的世界”就愈大、愈丰富、愈多样貌；但这却都是双面刀，可能令我幸福喜悦，也可能令我痛苦折磨。“虚拟我的”对象，只存在“有、无、得、失”；“虚拟我的”人或团体组织，却存在“爱恨嗔厌”与“喜、

怒、哀、乐”的互动关系。“我世界”愈大愈复杂，就愈发引领更多理想、梦想与欲望——把“虚拟我的”转变成“实体我的”。例如：“我的同学都买了遥控小飞机”，所以“我也要遥控小飞机”。

“实体我的”都是对象，这些对象大多被当成玩物或玩具。儿童原本以为“我的父母”、“我的家”都是“实体我的”，长大后才搞懂统统是“虚拟我的”，只有玩具才真的是“我的”。儿童喜欢玩玩具、买玩具、珍惜玩具、破坏玩具，这些都不是在投射什么，而是直接在扩充自我、破坏自我以及练习角色与自我的关系。拥有满屋子玩具的孩子，富裕的是自我的扩充；父母经常和他玩游戏的孩子，富裕的是角色与相对角色的成熟。

恋爱时，以为情侣是“实体我的”，热恋期过了就知道是“虚拟我的”。结婚时，以为夫妻是“实体我的”，蜜月期过了就知道是“虚拟我的”。奇妙的是，“实体我的”变成“物欲”；“虚拟我的”变成“情欲”——人情、友情、



爱情、亲情、民胞物与之情。

物欲可以用钱买，买回家变成真实的、拥有的“我的”，所以买东西，成为当代人类自我满足与扩充的最佳方案。“我要买玩具”、“我要换 iPhone”、“我要买笔记本电脑”、“我要换车子”、“我要买新房子”……买的东西愈多、愈贵、愈好，代表一个人的成就与财富愈多。情欲用钱买不到，必须花钱却不代表对方必须领情，所以人情、友情、爱情、亲情以及民胞物与之情变成生命中最艰难的五种考验、品德或能力。

然而，把五种感情当做途径，借以满足物欲来扩充“实体我的”诸对象或玩物或玩具，却变成了儿童以至成年人最常操作的手段。一下子要买这，一下子要买那，各种不同玩具买了又买，每次出门都要买玩具，买了玩具玩一下子又不玩了，玩了玩具不整理收纳，玩玩具时粗鲁破坏玩具，把情

绪和动机发泄或表出在玩具上，这些都是每个父母遇到的问题。婴幼儿玩不玩玩具？怎样玩玩具？儿童对玩具是什么态度？玩些什么玩具？都是父母师长与游戏治疗师，了解与治疗儿童的重大关键。玩具是婴幼儿与儿童自我的延伸与领域空间，一定要有玩具让孩子自己玩，也要常常陪他一起玩。借着玩玩具这条“实体我的”的通道，引领孩子发展“虚拟我的”打开感情世界的大门，这是父母师长与游戏治疗师的重要事务。

3. 玩游戏

操作一个、一组或多组动作，企图引起自己或对方“笑”、“快乐”、“高兴”之身心状态者，就称之为“游戏”。操作的历程，叫做“玩游戏”。操作时或操作后——笑了，就是“游戏好玩”。笑不出来，就是“游戏不好玩”。能够引发欢乐笑声（意）反应的条件刺激就是：游戏。这样的一组

S（刺激）—R（反应），就是玩游戏。人生中第一个游戏是父母教的，S—R 游戏模式的制约学习也是父母训练的。从学会通过玩游戏来获得自己快乐，让别人快乐，一起快乐这三种经验与行为之后，玩游戏就变成一辈子的最爱了。

（1）第一个游戏：玩笑

逗弄我，让我笑。逗弄自己，自己笑。逗弄我或对方，让我或对方笑或一起笑，这个最初、最基础的游戏，就叫做玩笑，玩“笑的游戏”。

（2）游戏初体验：玩人（玩弄人）

一个人自己玩玩具，那玩物就是玩具，不管玩的是物品抑或是自己的器官。一个人把玩具分享给他人一起玩时，玩的就不叫玩具，玩的玩具就被叫做游戏。玩具会变成游戏，游戏也可以是玩具；有些玩具本身就是一组游戏；游戏中的

某些物品也可以当玩具玩。一个人玩一颗球，球就是玩具；一个人自己练投篮，就是在玩游戏；许多人玩一颗球，依照规定玩球，球就变成游戏。婴幼儿的初体验，就是器官可以当成玩具玩；玩自己或对方器官给对方看，或一起玩自己或对方器官，就是玩游戏。这种初体验在婴儿期，一再被多重复制，建立了玩的身心互动 S—R 连结反应（条件制约学习），但却未必为婴儿所觉察或主动操作。进入幼儿期以至青春后期，经由经验的觉察与知识的学习（包含社会学习），个体主动的复制、尝试、练习或习惯化这些 S—R 模块。人类终其一生玩得最起劲、最久、最迷恋的玩具与游戏，就是人。玩的是自己或别人，自己或别人的器官，自己或别人的身体，自己或别人的生活，自己或别人的一生……自己或别人的生命，而非日常熟知的任何玩具或游戏。

某些聪慧的孩子，从小学（三年级）起就开始玩父母、玩老师、玩同学、玩手足——而不是只玩玩具、或游戏、或身体。不是玩游戏或玩耍，而是玩弄。玩弄的意思，就是操

控对方的喜、怒、哀、乐、感情与行为，来满足自己的心意——这心思可能是为了达到某些目的、或期待、或预谋的报复、或突发的奇想、或让自己高兴、或闲着无聊而去引诱、激发、冲撞、强迫或逗对方高兴、生气或哭泣。

最常见的就是玩弄父母、兄弟姊妹、祖父母，孩子（玩家）会故意不去做该做的事，或故意去做不该做的事，逐步激怒父母（或他人），渐次增高冲突点与事件；看着疾言厉色、愤怒悲伤，或不知所措……等各种状态的父母，然后在心中暗自高兴或偷笑，一闪即逝的诡异眼神，在嘲笑对方“我要让你生气你就会生气，要让你多生气或多高兴，全都看我要不要。”他们会在某些节点突然变乖、道歉、撒娇、完全听话，让自己只挨骂不挨打、不受处罚。每次都要逗父母气到某个程度才会罢手，不是在试探父母的底线，而是在玩弄父母。你愈气，他愈得意。

玩弄他人的操控者，示好、示坏、示强、示弱，全都别有居心。他们够聪明，他们会操控权力系统的向上管理，但是他们没有感情。他们生气说恨你是假的，他们哭着说爱你也是假的，他们从小到大都在玩弄他人（也玩弄自己）。他们从小真诚地努力建构一种人生——假的人生。操控者从小玩弄父母手足亲人，出外玩弄老师、同学、朋友，长大玩弄同事、老板、部属、顾客，回家玩弄情人、妻子、子女。他们以玩弄人为乐，把玩弄人当做游戏。他们也玩弄异性的感情、身体（性）、生活，甚至把结婚也当成玩弄对方的手段。不管他们的人生是输赢、成败、苦乐或值不值得，他们总是找得到理由做一些小动作，然后以操控人为乐而窃窃自喜。

（3）游戏的规则：玩角色

不管是一个人玩游戏，还是一起玩游戏，都有规则。差别点只在于自己玩可以不遵守规则，一起玩游戏就必须遵守规则。游戏就是规则，不同游戏有不同的规则，规则就是

“律”。“律”是什么东西呢？“律”是玩游戏者的“自我”，自我依律而行就发展出角色。不管自律或他律，玩游戏就是在玩（或练习）角色扮演。要玩游戏，就要先看得懂或了解游戏的规则，知道怎么玩，还要能玩——能够把自我（我想不想、我要不要、我喜不喜欢），调节为角色（我该不该、我可不可以、我能不能，或者你该不该、你可不可以、你能不能）来与相对角色互动。游戏中，孩子练习自我与角色的转换与选择。一起玩游戏，孩子练习角色、相对角色与其他角色之间，行为互动的合作、冲突与协调机制。觉得好玩，且常常一起玩的孩子，彼此间建立了小团体。游戏团体中，孩子选择或被选择了权力系统，孩子也发展出友情系统。权力系统一定存在而且优先存在，友情系统可以存在却不一定存在。“律”是游戏的规则，游戏团体的成员都必须“守律”而不能“坏律”，游戏团体还会出现 Leader（领导者）来“执

律”——对于不能自律的人给予他律。

玩游戏不只是创造快乐的情绪与自我状态，玩游戏是孩子人格发展的唯一路径——练习管理与发展自我、角色与相对角色的转换与调适。

（4）游戏的陷阱：电玩

电玩是 21 世纪最流行的玩具，也是最强势的游戏。拥有一台游戏机，拥有最新的游戏软件，几乎是每个孩子最美好的心愿。炫耀电玩机，破解游戏关卡成为高手，几乎是孩子最努力甚至最沉迷的行为。单机电玩与网络联机对战游戏，改变了玩具与游戏的历史，当然也改变了新一代的人类——从儿童到老人。

A、单机游戏

不管是捧着电玩机或坐在电脑前打单机游戏，都是自己玩或者和计算机玩。自己玩本来只是好玩或不好玩，而在电玩世界中，自己玩变成了“输或赢”、“过关或过不了关”、

“成或败”。因为按一个钮，就可以“重新开始”，又因为重新开始多少次，都可以没人知道；更因为“一起玩”是和电脑玩，玩输了不会被他人嘲笑，结果还是相当于自己玩。单机电玩游戏对 21 世纪的人类所造成的影响如下：

（A）游戏的动机与目的从“快乐”变成“输赢”

人类数千年来，玩游戏的动机都是想要快乐，玩游戏的目的都是得到快乐，玩游戏的生活事件分类是休闲与娱乐。电玩对当代孩子造成了颠覆性的改变，电玩变成孩子最重要的财产（我的拥有物）。玩电玩的动机变成竞争——不服输，人家会玩，我也要会玩。玩电玩的目的变成赢——战胜自己，让自己变强，一定要玩到过关、过通关。玩游戏已经从“苦乐平台”中的唯乐原则，转变成“输赢平台”中的唯胜原则。

（B）电玩变成孩子的主要欲望与生活内容

玩玩具或玩游戏，本来是生活中的附属事件，主要生活事件是衣、食、住、行与学习行为。如今，买电玩游戏软件（点数），更新装备等级，却变成了孩子最主要的、日思夜想的欲望。正确的说法是：电玩强烈地、不断地勾引、撩拨、激扬孩子的欲望。孩子更颠覆了人类数千年来的生活事件分配——把游戏（玩电玩）定位为主要生活事件，其他生活事件（原本的、父母们认定的主要生活事件）都变成附属生活事件。

（C）电玩变成孩子集体欲望、行为与生活目标

任何游戏几乎都已被改成电玩的形式，电玩更成为孩子主要的生活话题：“谁有什么游戏机？”“谁有什么游戏软件？”“谁有什么游戏的破关秘籍？”“谁破了第几关？”“谁拿到哪些宝物（金币）？”“第几关怎么打？”……上课偷偷地说、下课围着一讲，吃饭、睡觉、写作业……分心来想、偷看、偷着玩，甚至延迟、拒绝或草草结束某些生活与学习事件。不但把电玩当成主要娱乐，还把电玩当成

生活的主要内容。玩电玩，变成生活中唯一重要的事。而且，“不是我一个人这样，因为大家都这样。”电玩变成孩子们的集体欲望与行为，变成每个父母捏在手上的奖惩物，更变成每个家庭亲子冲突的主要生活事件，甚至变成孩子集体的生活目标。

（D）电玩使游戏的形式从玩耍变成杀戮与攻击行为。

玩电玩的孩子，心中只有一个念头——赢、过关。在主流游戏中，虽然也有观察、判断、技巧……的操作，但是赢与过关的行为，却是用拳、脚、刀、枪等武器攻击对方（人、物、兽、怪……）、打倒对方、破坏对方、摧毁对方、杀死对方，而且是不断地攻击与杀戮，大量、巨量的攻击与杀戮，带来绵密如潮水般一次又一次的胜利、赢、成功。单纯的过关电玩，只是手眼协调的反射训练，以及从多输少赢转变成多赢少输的成功心理经验与成就感。但是攻击性电玩，却

把这种巨量的成功经验与成就感，连结在攻击与杀戮行为。

（E）电玩的病态行为：电玩成瘾症——一定要赢、一直在玩、绝不能输。

只要按 **start** 键，就可以在游戏的声光影像世界中，获得巨量的成功、赢与成就感。输的时候只要再按一个键，就可以重来、重新获得大量成就感的洗礼。通过“观察、判断、操作试误行为、练习手眼协调反射动作”重复的身体操作，就是打电玩的行为系列。练习效果，会让成绩愈来愈好。不断地增强效应，让游戏者产生了“我可以赢、大量赢与我不能输”的心理认知。可怕的是会让游戏者愈来愈喜欢甚至沉迷于我一直在赢、我必须一直赢——我必须一直让自己处于一直赢、大量赢的身心状态。这就像酒瘾一样，当感觉酒精效应开始退却、开始清醒时，酒瘾者就赶紧找酒喝，目的是要让自己——维持在酒精效应的感觉。

打电玩的游戏者，久而久之就会被电玩游戏特质影响，产生游戏者心理的质变：玩游戏→找乐子→拼输赢→不

能输→一定要一直赢、大量赢→必须让自己身处于赢的身心状态。这种心理质变的历程，让玩家（游戏者）愈来愈不能面对“输”、“失败”、“不输不赢”的生活状态，挫败后无法重来立即补偿的状态，以及输赢交替、无法一直赢、大量赢、长时间赢、总是赢的状态。当心理质变历程到底时，玩家就上瘾了——电玩成瘾症。就像酒瘾者一样，生活中只剩下“喝酒——醉酒”，其他的生活事件与人际互动全部消除。电玩成瘾者的生活只剩下“电玩——赢的身心状态”，然后不上学、不上班、不出门、不和人交流互动甚至不睡觉，尤其是不离开游戏机或电脑，吃、喝、尿、屎、睡……都在那套桌椅解决。

打电玩对儿童、青少年（甚至成年人、老年人）而言，已经是全国性、潮流性的集体行为。令人担忧的是新一代国民集体人格、习气与生活形态偏好的型塑。当下一代的孩子

们，因为都在打电玩，而出现没有耐心、挫折容忍力低、不能输又一直要赢的人格偏向时，父母该怎么办呢？当父母的介入无效，导致权力系统倒错，以致这个偏差的人格偏向朝电玩成瘾症的路径发展，或者已经是电玩成瘾症者时，父母该向谁求助来帮助自己的孩子呢？当全国的孩子，普遍地这样朝偏差与病态人格发展时，相关部门又该如何是好呢？

B、网络联机对战游戏

单机电玩的破坏力惊人，更可怕的是网络联机后，单机玩家组成一个个网络社群联机一起玩。单机和电脑玩还是自己玩，联机对战却是和许多人一起玩，打电玩终于从自己玩进化到一起玩。问题是，虽然一起玩却不知和谁一起玩，因为自己在网络上的性别、年龄、身材、相貌……等基本数据是可以虚拟的，所以谁也不知道和谁一起玩。虚拟的一起玩，却又形成实体的游戏规范：每日几点一定要上线报到，一定要玩到几点才可以下线，否则组队一起玩就会被破坏。因为怕被除名，所以那个时段一定要上机。这段时间绝不外

出，这段时间在家绝不做别的事。若在外面赶不回来，在家不能上机，玩家就会闹翻天。

因为愈闹愈发狂，父母愈不能承受就愈会让步。父母让步，玩家就愈嚣张跋扈。父母不让步，亲子冲突就没完没了，直到有人让步——通常还是父母让步。上机时间的新协议，孩子一定会破坏，再三协议被破坏之后，权力系统彻底倒错时，玩家的个性、人格、动机、情绪、语言、行为，就向偏差与病态加速发展。玩家参加的队伍愈来愈多，时间愈来愈长，甚至玩家自己就是组队、带队的人。这样子的玩家，就朝网络电玩成瘾症发展，电玩、上机成为生命与生活中最重要的“唯一”。一起玩虚拟电玩游戏的规则，也是一种角色学习。但是这个虚拟角色的规则，却逐步以致完全地吞噬了其他的实体生活角色，导致玩家的自我不受任何社会与家庭角色规范，发展成偏差与变态的人格、习气与生活形式。

C、另一种游戏：网络交友与情色平台——多重人生与多重人格

儿童、青少年钟情或沉迷电玩与网络联机电玩游戏，青年人、成人与老人则在网络上追逐另一个以电脑网络为平台的的游戏——玩人。不是游戏却被当成游戏玩，借着网络交友社群网站与情色、影像网站——玩人（分不清真人、假人）——玩人也被人玩，大家一起玩人。家庭的操控者玩弄的是真的人，在日常生活的平台上玩弄对方与自己。网络玩人者，把自己和对方都当成玩具大家一起玩。经由虚拟化的历程，把真人隐藏起来，任何个人基本数据与影像、声音都可以虚拟。操控者生活在作假的日子里，网络玩人者有虚拟人生（上机时）和真实人生（下机后），他们用两种身份活出两种人生，而且虚拟人生中还可以发展出好几个身份，用不同的性别、年龄、职业、嗜好、口气、个性和不同的人交往、交流、互动。网络玩人者由发展“多重人生”，而区分出“多重人格”。

网络平台上，有些社群网站让人与人通过视频镜头，

接触到彼此——真实的脸、真实的声音。可是大部分社群网站都是虚拟的人。经营愈多虚拟人生，就必须区分出愈多虚拟角色与虚拟人格。停留在虚拟人生的时间愈久，真实人生的时间就被压缩，真实的角色与人格也被压缩。当原本提供“补偿”或“休闲娱乐”功能的虚拟人生，占有的时间比例愈来愈多，愈易得到快乐、愈有成就感、愈有价值感时，相较之下的真实人生就会开始萎缩、矛盾或倒错。最初是认知失调，然后是真实与虚拟掺和不清，最后是主客易位，甚至关闭真实人生。关闭方式有两种，第一种是沉迷网络人生——网络成瘾症；第二种是精神分裂，不用上机就可以进入不同的虚拟人生。

情色影像网站，用邮件攻击每一个电子邮箱用户。任何人不必付费、不必主动搜寻，只要凭借一点好奇心——动一下鼠标，就可以看到大量各类裸露与性交影像图片（声

音)。儿童青少年付不起钱，也可以在外围无止境地流连忘返。付得起费用的成年人，则以信用卡付费，堂而皇之地在情色之海中悠游忘返。于上课空档上情色网站者有之，下了课躲进书房坐在电脑桌前上情色网站者更多。上网工作、查数据、进修……反正任何理由皆可以按一个键就跳过去，也没人知道你上网在干嘛。笔记本电脑、平板电脑和智能型手机，更加强了这股风潮。沉迷虚拟情色世界者，在现实世界对于性、性伴侣、夫妻关系与异性，就会有虚实交杂比较，或混淆不清，或相互投射、替代的想法。对其人格、精神状态与生活观，都会产生极大的影响。

在网络平台上玩玩人游戏的玩家，会面对四种人格与生命的挑战：一是面对挫败时躲入虚拟人生；二是不必负责任，按一个键就可以离开；三是虚拟人生渗入感情，想要施魔法把虚拟人生变成实体人生；四是排斥实体人生，长期躲在虚拟人生之中。经不起挑战的玩家就会玩不起两种人生——不是出事就是触法，不是连连挫败就是罹患精神疾病。



二、游戏的种类与本质：自我、角色、经验、希望与重构

儿童与游戏的关系区分成四种，包括自己玩、一起玩、不玩与看别人玩，并展现四种自我、角色与相对角色的本质。

（一）自己玩

一个人自己玩，是自我在玩，是在玩自我，是借着游戏在释放自我、体验自我、练习自我、发展自我。儿童自己玩的时候，处于“我想”、“我要”、“我喜欢”的自我舒发模式之中，并且享受自我舒发、完全操控的喜悦。如果没有这样，就是孩子的自我影像或自我定位出了问题。

儿童自己玩时，有时也会玩“角色扮演游戏”，或“相对角色扮演游戏”。儿童借着角色扮演游戏，重现与调适角色行为对自我的规范，或者修改角色规范来满足自我的舒发。借着相对角色扮演游戏时，更以相对角色的替代，来补偿自我角色的限制与挫败。

儿童自己玩时，有时也会玩“情境模拟游戏”，以玩具、对象、绘画或任何方式，模拟与重现自己喜欢的、成功快乐的“正向的生活事件经验”或“正向的生活事件期待”。有时则模拟与重现自己逃避的、挫败的、不快乐的“负向的生活事件经验”，或“负向的生活事件期待”。因为自己玩，所以“正向情境模拟游戏”的次数愈多，就愈增强自己的欲望与嫌恶。也因为是自己玩，“负向情境模拟游戏”的次数愈多，就愈增强创伤经验、创伤心理与创伤后的偏差或病态行为。

儿童自己玩的时候，高不高兴并不重要，而是玩完了以后，对其自我影像的自我增强与自我重构。自我增强包括正增强与负增强；自我重构包括正向重构与负向重构。儿童

一个人玩得很高兴，并不见得是好事。如果玩的历程是在进行负增强与负向重构，这孩子自己玩得愈久就伤害自己愈严重，也将影响他执行下一个事件的动机、情绪、态度、行为与结果。如果一个儿童重复“玩”创伤经验，再三自己伤害自己……想到此就令人毛骨悚然。

有些儿童也和别人一起玩，但是一起玩总是挫败、被欺侮，或生气、哭泣……时，儿童就会评估“自己玩”和“一起玩”哪个比较快乐，或者哪个比较不安全，或者哪个比较能自如地操控，有些儿童会尽量自己玩，并且习以为常。习惯自己玩的孩子，就算处于和其他儿童一起玩的游戏团体中，他也大都自己玩，只有极少的时间去关注游戏团体中的人、事、物，而极少与其他儿童互动。一起玩也是只玩一下，就又转身、转头、坐下、躺下、后退、离开，将游戏团体弃而不顾。正因为如此，这种儿童就“看不懂人家在玩什么”，

也“不知道如何主动找人一起玩”，也“不知道被置入游戏团体中该怎么玩”。在他们的心中，“自己玩”的欲望，总是超过“一起玩”，可以自己玩，就不必和别人一起玩。所以从小到大，人际互动与交友能力就不良。

（二）一起玩

非结构游戏团体，就是儿童一起玩的自然模式。大家聚在一起，某人提议玩什么或商议玩什么，决定玩什么或怎么玩之后，大家就一起玩。玩的过程中，有三个重要的规则：一是“会玩”，二是“高兴地玩”，三是“不可破坏规则”。

因为是大家一起玩，所以体能、技能、智能与反应速度的差异，就会导致出现玩得好不好的优劣胜负。如果这个游戏团体的成员品德佳，就没有干扰别人玩或批评别人玩得好不好的情形；反而会有帮助别人玩，或鼓励别人继续玩的

良好氛围。游戏团体中有品德差的破坏者，就会有人玩得不高兴，破坏者甚至会破坏规则与团体。

一起玩，就是大家都快乐，玩得比一个人玩更痛快。只要有人玩不起来或玩得不快乐，或干扰别人让人不快乐，这个游戏团体就不好玩，这次的“玩”就玩得不尽兴，还可能生气或哭泣着回家。一起玩，玩得很痛快，玩得自觉表现很好，玩得感觉别人也都认为我好，对我很好——儿童才会自己超越玩得好不好的优劣胜负，而享受一起玩的超级快乐。只要儿童自觉玩得不好，别人认为我不好，别人对我不好，他就会卡在“玩得好不好的优劣胜负”中。虽然没有破坏者干扰，却自觉不快乐，而把这次的“一起玩”当成创伤事件。他对此创伤事件所引发的反应，或立即在现场爆发，或是延宕至回家而影响其他生活事件。

游戏，就是“一个快乐的生活事件”。一个人自己玩，

就是自己在生活中，插入一个快乐的生活事件。一个人自己玩的几种游戏，就是自己插入好几个快乐的生活事件。一个事件就是一组 $S-R_n$ 系列，所以 $PLAY=$ 快乐的 $S-R_n$ 系列。自己玩，是快乐的 $S-R_n$ 系列中只有一个个体 (O_1)， $PLAY=$ 快乐的 $S-O_1-R_n$ 。一起玩，是快乐的 $S-R_n$ 系列中有好几个个体 (O_2 、 O_3 、 $O_4\cdots$)， $PLAY=$ 快乐的 $S-O_2$ 、 O_3 、 $O_4\cdots-R_n$ 。自己玩，确保玩的结果和动机一致——快乐。一起玩，不能确保玩的历程与结果——快不快乐。当动机和结果不一致时，儿童不但不快乐，而且是在经验挫败的历程。儿童共同创造、建构或执行一个共同的快乐生活事件，就叫做一起玩。自己玩，是第一、三类生活事件，想玩就玩，不想玩就不玩，自我舒发、快乐无比。一起玩，除了是第一、三类事件，还加入更多的第二、四类事件。一起玩，可能是第一、二类事件，有时想玩就玩，有时想玩却不能玩。因为其他人可能让你加入一起玩，也可能不让你加入一起玩。一起玩，也可能是第三、四类事件，有时不想玩就可以不玩，有时不想玩却一定要继续玩。

“一起玩”是角色与单一相对角色、复数相对角色，以及游戏团体中的角色组织层级，交流互动的调适与发展练习。儿童在一起玩的时候，必须有能力觉察游戏团体的游戏规则，以及游戏团体中的角色系统，并且了解自己在角色组织中权力系统的定位（我听谁的？谁听我的？我和谁一起听谁的？谁和谁一起听我的？），才能建构自己在游戏团体中的角色定位。一起玩是儿童的“角色”一起玩，而非“自我”一起玩。儿童以“自我”和其他儿童的“角色”一起玩，一定会被排斥。儿童在游戏团体中，观摩他人的角色扮演形式，建构自己的角色定位，把“自我”收藏起来。这种练习、多重练习、多次练习，协助儿童管理与约束其自我，建构、调适与发展各种不同的角色，逐步把他人、他事、他物“建构”进入自己的世界观，并借着不同游戏团体的不同游戏的练习，“重构”自己的世界观和自我观。自己玩的儿童，自

我观刻板化而没有多少重构的机会，世界观（自我与他人、他事、他物的关连）则贫乏、简单甚至未能统整，更缺乏自我观与世界观互动、调适与交互重构的机会。不玩的儿童，自我观不易建立，建立了也没机会重构与调适，会发展出刻板化的自我。其对角色与相对角色的关系、角色行为内容、角色行为标准、相对角色行为期待……更是模模糊糊。

（三）不玩

有些儿童没有快乐动机，既不追求独乐，也不追求共乐。不玩的孩子区分为三大类：第一类是先天障碍型，第二类是经验挫败型，第三类是认知迟缓型。

第一类是智能障碍或情绪障碍。前者没有接受刺激（S），也没有反应（R）的能力；后者一直处于极端的情绪状态，一直在发出 -S，没空暇接受外来的 S、或对外来的 S 做 R。



第二类是自己玩挫败不好玩的经验，以及一起玩挫败不好玩的经验。玩是快乐动机的实践，但是玩的历程或结果挫败时，产出的却是不快乐。行为动机与行为后效发生冲突的经验，将导致儿童放弃这种“无效”行为——不玩了！

第三类是智能正常、情绪状态也正常，但是接受刺激和做出反应的延宕时间较长，再加上生长环境缺乏楷模与练习，而出现根本不知道“玩”是什么？为什么要玩？为什么要这样子玩？游戏的形式与行为，并未与快乐动机连结。总是诧异地看着游戏的儿童，心里纳闷地想“他们这样是在干嘛？”“为什么他们要这样呢？”他们不和他人一起玩，自己也不玩，他们的童年没有“玩”，也没有“游戏”，长大以后也不太知道如何交朋友。他们温和地“被当成朋友”，却不知道如何去“交朋友”。交朋友的难题在童年不会出现，因为他们不需要朋友，长大后这件事才变成社交的障碍。他们的自我和角色缺乏互动

调适与重构的经验，他们的角色与相对角色关系，也缺乏调适与重构的练习。所以不玩的孩子，自我观和世界观不易建构，自我影像与他人、他事、他物的印象，比较支离破碎缺乏统整性，人格强度比较弱势而较为温和。

（四）看别人玩

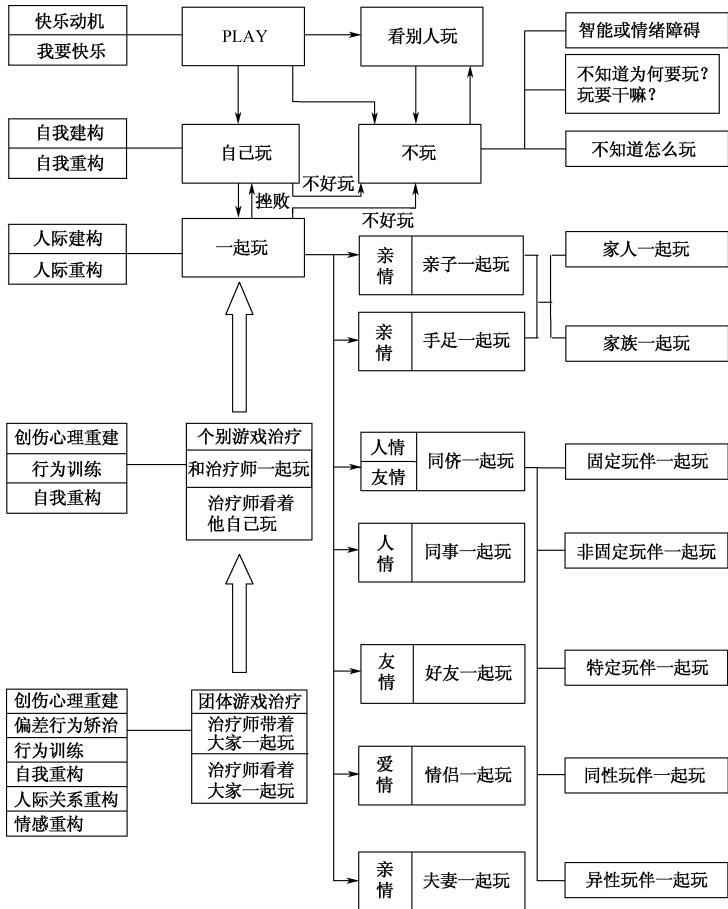
自己玩的人，偶尔也看别人玩，但是看不懂怎么玩，看了看还是自己玩。若被要求去和人一起玩，就会站在游戏团体外围看着别人玩，甚至进了游戏团体中还是愣在现场看别人玩。他看着别人玩，心里却想着自己玩。不想自己玩，很想和别人一起玩的儿童，若得不到游戏团体的邀请，或被游戏团体排斥出去，他就伤心或生气地看着别人玩。他会看了又看，心里一直想要和别人一起玩。因为只能看不能玩，甚至看别人玩也会被驱逐，有时还会企图破坏游戏团体。不

玩的儿童，偶尔也会看别人玩，但是没什么想法，也不会有什么感觉，看看就算了，他会离开现场，不会一直看。

现代人最奇特的发展，就是用自己玩的形式来和他人一起玩——网络游戏。大量的自己玩和大量虚拟一起玩的自己玩电脑游戏，跟自己玩的几率大于一起玩的机会，正在建构新人类的集体人格。另一个令人忧虑的是“看别人玩”，取代“自己玩”和“一起玩”。一个人或一家人一起坐在客厅，或各自在不同电视机、电脑荧幕前，看着电视节目中的事、物在自己玩或一起玩，然后“感觉”好玩。好玩的感觉、发生与享受，不是来自于自己玩或一起玩，而是来自于“看电视里的人玩或一起玩”。玩与快乐所连结的“好玩”，脱离自体的动机、情绪与身体的感官经验，而来自于纯粹的认知讯号——别人在玩与好玩，这种替代式的“快乐S-R_n系列”成为当代娱乐业的商品。

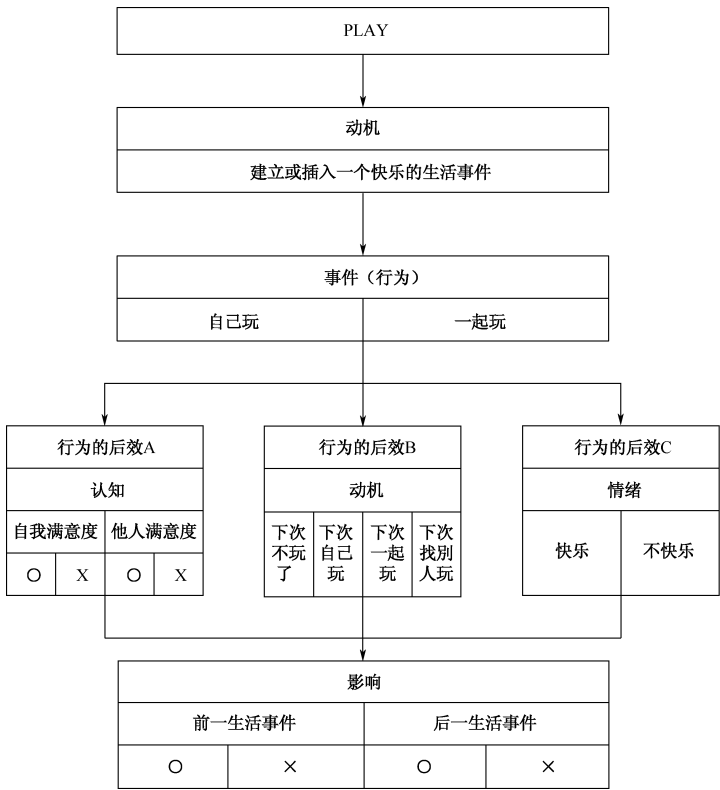
（五）儿童游戏种类与发展历程表

表 1 儿童游戏种类与发展历程表



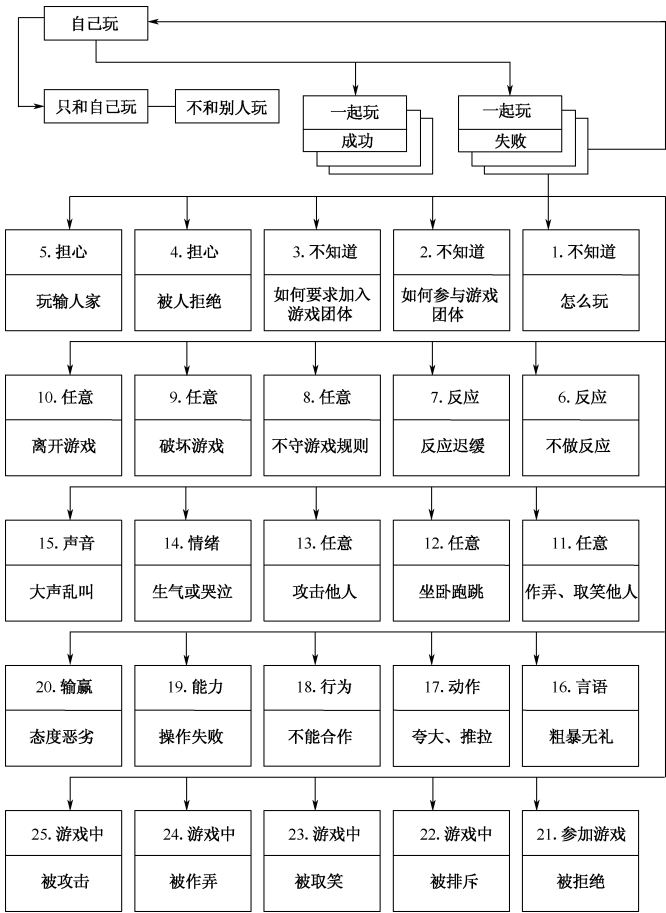
（六）儿童游戏生活事件分析表

表 2 儿童游戏生活事件分析表



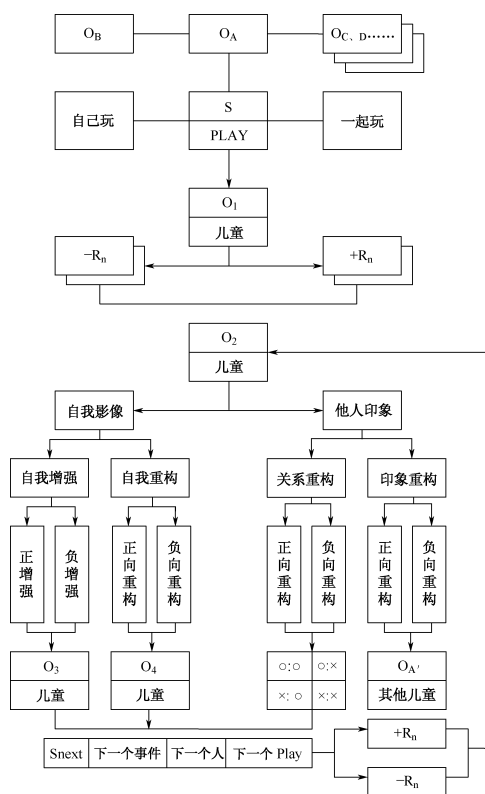
(七) 儿童游戏：一起玩挫败分析表

表 3 儿童游戏：一起玩挫败分析表



（八）儿童游戏：S-O-R 分析表

表 4 儿童游戏：S-O-R 分析表



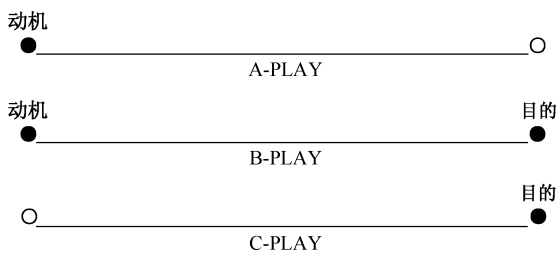
三、游戏的动机与目的

游戏的动机，就是“快乐动机”，就是“要让自己快乐”。儿童快乐动机的抒发，随着个体的个别差异与差异化的环境条件，而操作不同的游戏，企图达成不同的目的。游戏的发生，不管是自己玩或一起玩，本来只是动机性行为，Play for play, just play。但是，单纯的动机性行为，却慢慢地被父母、师长、手足、同伴与社会文化，植入了不同的目的需求。

（一）游戏的形态

经由学习的历程，儿童的游戏发展呈三种形态。第一种是 A-PLAY，只有动机没有目的，所以游戏的历程与结束的后效，并不是重要的事项。第二种是 B-PLAY，游戏之初，

只有动机无目的，而在游戏的过程中才发展出目的；或者，一开始玩就有动机与目的；二者都把整个游戏导向于目的的完成。C-PLAY 是第三种，一开始就是为了目的而玩，没有找快乐的游戏动机和历程。



A-PLAY 是“动机性游戏”，B-PLAY 是“动机—目的性游戏”，C-PLAY 是“目的性游戏”。

（二）儿童观点之目的性游戏

游戏的动机只有一个，就是“找快乐：玩好玩的游戏”，而游戏的目的却有许多个。从游戏者的角度来玩，可以玩以下 11 种目的性游戏。

1. 自我游戏

游戏的目的是释放自我、表出自我、操作自我、觉察自我、实验自我、发展自我，以及享受自我与分享自我。

2. 角色游戏

游戏的目的是模仿或重构自我角色与相对角色，并表出对此角色的喜爱、讨厌、珍惜或破坏。

3. 创伤游戏

游戏的目的是重现或重构创伤经验，可能扮演自我角色、相对角色或第三角色。

4. 希望游戏

游戏的目的是表出或重构理想的过去、现在或未来，主角的身份脱离现实，游戏中的人、事、物与现况不同。表出创伤未发生的过去、现在与未来，或者创伤疗愈后的现在与未来。

5. 经验重建游戏

负向经验重建游戏，用来表出或重建当事人在意的某些负向生活经验，严重的如创伤事件游戏。正向经验重建游

戏，用来表出或重建当事人喜爱的某些正向生活经验，强烈的如希望游戏。

6. 交友游戏

企图认识新朋友，或连结、增强、重构老朋友的关系，都是交友游戏。

7. 领导游戏

游戏的目的是为了满足不同权力欲，为了指挥、领导其他儿童，为了下命令、决定玩什么、怎么玩、谁能玩、谁不能玩……

8. 一起玩游戏

重点不是玩，而是一起玩，是为了和大家一起玩，为了排除自己的孤单，就为了有个陪伴或和人在一起。

9. 炫耀游戏

儿童游戏的目的是炫耀，炫耀自己的玩具或某项特长。

10. 竞赛游戏

游戏的目的是竞赛——一定要赢或故意要输。

11. 玩游戏

游戏的目的是为了玩某种游戏，如玩电玩游戏。

（三）成人观点之目的性游戏

从游戏带领者或者治疗师的角度，目的游戏可以区分为以下 9 种游戏。

1. 体能游戏

游戏的目的是为了训练与发展体能。

2. 智力游戏

游戏的目的是为了训练与发展智能，各项智能的指标，包括记忆力、理解力、创造力、数学运算能力……等不同的游戏。

3. 运动游戏

以游戏方式实施运动教学，借以发展儿童竞争与合作的能力。

4. 球类游戏

球类游戏是最好玩的运动游戏，易被儿童接受。儿童可拥有器材（球），可以自己玩，也可以一起玩，用来训练

儿童体能、技巧、竞争与合作的能力。

5. 口令游戏

游戏的目的，在于训练儿童的服从性，借以重建权力系统。

6. 探索游戏

游戏的目的，在于探索儿童在各种情境下自发的行为表现，借以了解儿童，并作为规划成长游戏与治疗游戏的参考。

7. 成长游戏

游戏的目的，在于运用各种媒介、素材或游戏单元，来促进儿童学习、练习与熟悉某些正向的行为能力。

8. 治疗游戏

治疗游戏的目的，是操作各种媒介、材料、其他的艺术或运动形式，或者特定的游戏单元来治疗儿童的创伤。

9. 鉴定游戏

设计特定情境，观察儿童自发的行为表现，藉以确认成长游戏或治疗游戏的效能。

四、个别游戏治疗的四个操作性疗效

在特定的时间限制内，一个孩子独自拥有一间游戏室，以及完全的支配权：想玩什么就玩什么，想怎么玩就怎么玩。这显示了——儿童自我之完全释放。因为治疗师扮演一个可以设限的成人，却又展露温暖、亲切、不指导的角色

特质，所以孩子可以自己选择扮演的相对角色。又因为，是每周一次 45 分钟或隔周一次 60 分钟，连续 8 至 12 周的设定，所以孩子可预期地、实验地、试误地、发展地表达出既有的各种自我特质与各种角色经验，以及创新性的自我特质与角色特质。1TO1—PT 提供给孩子一个安全的、可控制的人性实验室，重新检核既有的自我特质与角色经验，并发展新的自我特质与角色经验。玩什么？怎么玩？表出的正向显性特质是展露其自我与人际的优势。表出的负向显性特质，展露的可能是创伤因子的创伤事件、创伤心理或偏差行为。前述自我与角色的重构，才是 PT 疗效因子之所在。

（一）第一个疗效：自我的释放、表出、实验与重构

1. 自我的完全释放与享受
2. 自我特质：欲望与嫌恶之偏好的表达
3. 正负向自我经验的表达与测试
4. 正负向自我期待的表达与测试
5. 治疗师相对预言与自我预言的媒和与应验
6. 自我重构

（二）第二个疗效：角色的选择、表出、实验与重构

1. 正负向角色经验的表达与测试
2. 正负向相对角色经验的表达与测试
3. 正负向自我角色行为标准的表达与测试

4. 正负向相对角色行为期待的表达与测试
5. 正负向角色行为的实验
6. 负向角色行为被接受、了解与原谅
7. 正向角色行为被支持、肯定与赞美
8. 角色重构

（三）第三个疗效：创伤事件、创伤心理与偏差行为的表出

儿童的替代性对象的操作性游戏，重建并表出创伤事件的经验，创伤心理的现况，以及偏差行为的经验与期待。秘密通过非语言模式表出与重复表出，除了秘密不再是“没人知道的”、藏在“我一个人心里的”、“不可以让他人知

道的”秘密之外，儿童经验把秘密抽离于个体之外，让自己和秘密之间出现一个客观的距离。客体化的秘密，变成可以表出与操作的对象。每一次的操作，都重新改变主体与客体的价值与情绪关联，这就是 PT 的疗效。

（四）第四个疗效：治疗师（PLAYTHERAPIST）的角色行为，是以上三个疗效的根源。

治疗师的治疗性角色行为，提供孩子之自我与角色的全新的融合的可能性。

1. 儿童表出负向自我特质、负向角色行为、负向相对角色期待、创伤经验与反应时

治疗时，容许并接纳儿童，以游戏的形态在此特定时间与空间中表达出来。不但不排斥、拒绝、否定、劝说、指错、

责备、责骂与处罚，并且给予接纳、了解、原谅、慰藉与保护。不论儿童重复表出几次（相同或不同游戏内容），治疗师的角色行为始终如一，让儿童有机会重新面对与处理自我、角色与创伤。

2. 儿童表出正向自我特质、正向角色行为与正向相对角色行为期待时

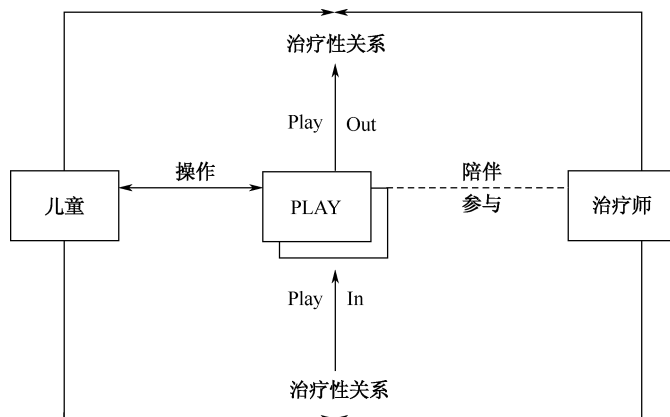
治疗师不怀疑其动机、不挑剔其行为、不预测其成效，而正面给予支持、肯定与赞美。不论儿童重复表出几次，治疗师的角色行为始终如一，让儿童有机会重复与重新练习新的自我、角色与人际关系。

3. 治疗师是一个设限者、陪伴者、参与者与保护者

他提供儿童一个安全可支配的游戏空间与时间（新的

生活场与新的生活事件序列），让儿童以游戏的形式表达其自我、角色、创伤与希望，并经由重复操作游戏的历程，儿童重建其自我、角色与创伤。操作游戏的历程，治疗师的存在、非语言的存在、接纳性的存在与保护性的存在，让儿童借着游戏展露自我、角色、创伤、希望给治疗师看。又因治疗师绝对正向的角色行为与态度，建立了超越 PLAY 这项事件的治疗性关系。因为这个绝对正向的治疗性关系，儿童得以重复操作 PLAY 来治疗与发展自己。

出表的应反与伤创、色角、我自向负 正向接纳、了解、原谅、慰藉与保护



出表的言语与色角、我自向正 正向支持、肯定与赞美的回馈

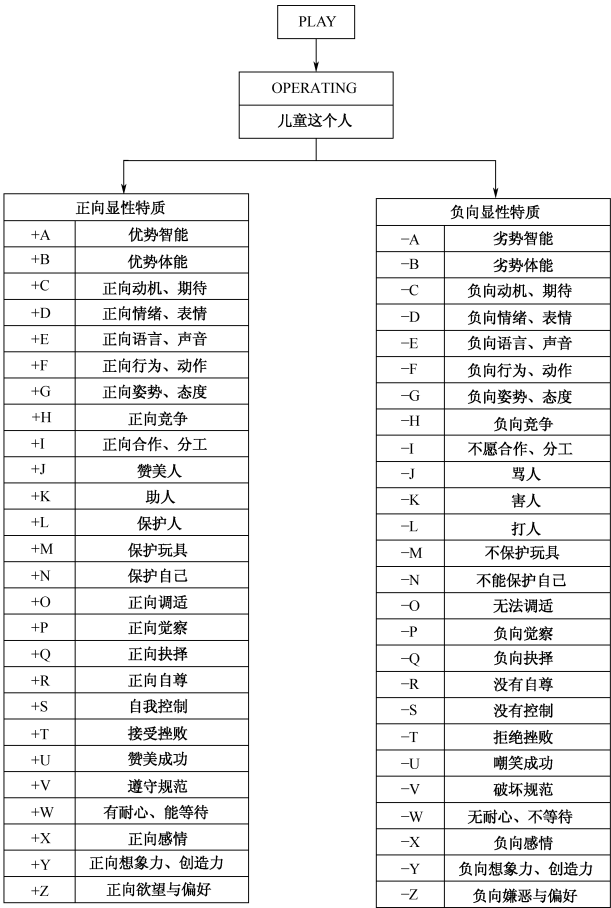
图 1 个别游戏治疗疗效图

五、儿童游戏操作的特质：量化技术

儿童在游戏中选择性地操作儿童这个人的显性特质，包括正向显性特质 26 个，以及负向显性特质 26 个。这些特质可以被观察并记录为“OPERATING 数列”来解析儿童。这种量化的解析技术，就成为游戏治疗诊断与衡鉴的准绳。

(一) 儿童游戏：OPERATING52个显性特质分析表

表 5 儿童游戏：OPERATING52 个显性特质分析表





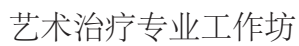
(二) 儿童游戏：OPERATING 数列评量表

表 6 儿童游戏：OPERATING 数列评量表

项目 时间 评分	次数	第一次			第二次			第三次			第四次			第五次			正分小计	负分小计	总分合计	平均分数
		+1	-1	小计	+1	-1	小计	+1	-1	小计	+1	-1	小计	+1	-1	小计				
A	智能																			
B	体能																			
C	动机、期待																			
D	情绪、表情																			
E	语言、声音																			
F	行为、动作																			

(续表)

[illegible]



066

[illegible]

（三）儿童游戏：OPERATING 数列评量表说明

儿童借着语言，尤其是肢体语言，显示他整个人的特质。儿童在游戏中，特别强力与重复表达出来的人格特质，称之为游戏显性特质。游戏显性特质，区分为 26 个项目，并细分正负向度为 52 个项目。以 +1 ~ +5 之五分量表来量化正向的 26 个项目，并以 -1 ~ -5 之五分量表来量化负向的 26 个项目。故可计算儿童在游戏中，显性项目的项次多寡，以及正向项目的累计分数与负向项目的累计分数。

填制本表时，先依照游戏治疗时间决定观察次数。如果是 60 分钟，可以设定为五次，每次观察时间 12 分钟，并把每次观察起始时间填入时间栏。若只记录四次，则每 15 分钟填表一次。在每次观察时间内，记录 26 个项目的正、负向分数。每个项目的分数都可统计，每一次观察都可以列出各个的 OPERATING 数列，也可以合计平均值，得到整

个治疗游戏的 OPERATING 数列。

1. 建构项次的解析

正向项次多，代表这个游戏能让儿童表达出正向特质，或发展出多少正向特质。负向项次多，代表儿童借着这个游戏，表达或发展出多少的负向特质。治疗师手上拿着凹与凸两种类型的积木，拼凑组装出来的儿童，其实只是此儿童要让你看到的他，显性特质的他。儿童出于什么原因，不得不或主动表出这些显性特质？尤其是不同游戏引发相同或不同显性特质的原因？以及同一特质在不同游戏或父母主诉事件，成为显性或隐性特质的原因？

2. 解构项次的解析

没有出现的正向与负向显性特质，就是儿童的正向与

负向的隐性特质。儿童不欲人知，也不在游戏中显示的特质，就是隐性特质的他。把显性与隐性特质，对照儿童与家长的主诉，治疗师就较能逼真地重现儿童的全貌。在其他空间或角色会出现的隐性特质，却不在游戏治疗中出现？犹如在其他空间或角色会出现的显性特质，却不在游戏治疗中出现？这些都是儿童凸显的疗愈或成长因子，正是游戏治疗师操作的效标。

3. 项目分数的解析

分数高达 ± 5 分的项目，都必须反思儿童在不同游戏表现的一致性，本次游戏始末的一致性，以及游戏前、中、后是否有创伤事件的发生或预期创伤事件的心理。在游戏中强烈表达这些特定的正向与负向特质的动机与目的，是治疗师一定要分析的标的。

4. 总分的解析

正向分数小计的正分愈高，表示儿童在此游戏中，展露其良好的自我状态与人际关系。负向分数小计的负分愈高，表示儿童在此游戏中，暴露其不良的自我状态与人际关系。前者显示孩子的优势与环境调适的良好能力，后者显示孩子的劣势与环境调适的不良能力。尤其是后者，负分愈高，项目愈多，显示孩子自我状态不佳。负分愈高，项目愈少，显示孩子正处于创伤事件之中。

5. OPERATING 数列的解析

每个孩子在一个游戏中的表现，都可量化为一个 OPERATING 数列。例如，A 儿童— $A+1B+2C+1D+4E+5G+3J+3N+1Y+5=+25$ 。B 儿童— $C+3D+3E+1H+3K+2L+1O+1=+14$ 。

C 儿童 —C-3D-4F-3G-1N-5P-2R-1T-2X-2 =-23。D 儿童 —
B+2D-4E+1F-5H+3K-2M+4N+5O-3P-2=-1。

在 OPERATING 数列中，可以看到儿童优势的正向显性项目的分数分配，也可以看到儿童劣势的负向显性项目分数分配，更可以看到儿童在同一个项目正负分数的冲突，以及在不同项目正负分数的冲突。正分数列令人欣喜，并了解孩子优势的正向特质。负分数列令人担心，并了解孩子劣势的负向特质。正负分数列令人惊觉，孩子正处于冲突矛盾的创伤状态，影响整个人的统整性与协调性，应特别强化心理咨询治疗的作为。相同项次在同一游戏中不同观察次数的变化，以及在不同游戏中的变化，以及父母师长主诉的状态变化，将明确地引导治疗师了解案主，以及对案主规划与执行有效的游戏治疗。更进一步，不同儿童的比较，在相同游戏或不同游戏的比较。自己玩与一起玩的差异比较，也都暴露在一个又一个 OPERATING 数列之中。

六、团体游戏治疗的操作性疗效

团体游戏治疗（G-PT）处理的标的是：儿童与他人的关系，儿童与团体的关系；儿童在团体中的个体行为，以及儿童在团体中的自我、角色、创伤事件、创伤心理与偏差行为。

（一）G-PT 的操作模式

G-PT 区分成非结构性、结构性与半结构性三种模式。非结构性 G-PT 以观察、撷取儿童各种正负向显性特质为主；结构性 G-PT 以结构性的游戏来诱发与重建儿童各种自我、角色、创伤与创伤反应；半结构性 G-PT 是在结构性单元设

计中开放更多非结构性的刺激与反应的时间。

非结构性 G-PT 是让孩子们一起玩，治疗师担任观察员的角色。结构性的 G-PT 是由治疗师担任带领者的角色，设计并带领孩子们一起玩，通常另行安排观察员。半结构性 G-PT 也是治疗师带着孩子一起玩，当儿童无法在非结构模式自由表出时，治疗师就要以半结构模式来引领自发性反应。诱导情境反应来连结自发性反应的游戏单元设计，就是半结构性游戏治疗。

G-PT 最理想的操作模式，就是把非结构模式视之为前后测，中间则介入结构模式。G-PT 的人数以 6~8 人为最佳，故以 8 人的疗程为例，即可设定为：第一、二次都是非结构模式（或半结构），操作探索游戏来观察每个儿童的正负显性特质。第三~十次都是结构模式，以每个儿童都分配到一次（当主角）为原则，操作成长游戏或治疗游戏，分别针对各个儿童的问题与能力设计游戏单元。第十一~十二次

也是非结构模式（也可介入半结构模式），操作检核游戏来检核各个儿童的改变与疗效。所以整个游戏治疗疗程的目标设计是：前两次 Play for expression and observation，中间八次 Play for development and change，后两次 Play for adjusted and participation。

（二）团体游戏治疗的操作目标

觉察、抉择、发展与享受自我与焦点角色（最在乎的角色）的关系，是一对一 PT 的目标。G-PT 的目标，是协助儿童在游戏团体中，觉察、抉择、发展与享受“角色与多重相对角色”的关系。

儿童在游戏中成长，从“自己玩”转换成“一起玩”

的经验，其内在本质的转换是一组概念的形成——一起玩的时候，是没有自我的。一起玩的时候，个别主体性观点的抉择：自我或角色？对玩伴而言都是“角色与相对角色”的关系。“既然”个体表出自我或角色都会被视作角色，所以个体“必须”去抉择“角色”来对应“相对角色”，而非“放弃”角色来表出自我。把“自我”存而不论，把角色搬到台面上和其他多个不同的相对角色互动一起玩，这种经验的建构与重构，就是一玩的目标。一起玩的时候，最怕有人卡在我的坚持，口口声声“我想不想、我要不要、我喜不喜欢”。G-PT 的各个方案设计，都需要在满足这个总目标的前提下才去规划或处理其他的子目标，否则就丧失了 G-PT 的原始价值。

1. 第一类目标：角色与相对角色的操作练习

游戏单元的目标，设定为以下三个子目标。

(1) 能够在游戏单元中，自己觉察与抉择某个适当的“角色——相对角色”。

(2) 在游戏团体中，被分配某个特定“角色——相对角色”时，能够觉察二者的角色行为标准与相对角色行为期待。

(3) 在游戏进行中，能够执行与调适角色行为标准与相对角色行为期待。

2. 第二类目标：弱势角色行为的操作练习

针对各个儿童弱势的角色行为能力，规划并赋予案主特定角色，督导各个儿童在游戏团体中或游戏单元中，确实操作细部的角色行为标准。

3. 第三类目标：剥夺自我强势表出行为的操作练习

第一、二类目标的操作，都是协助儿童在游戏团体中练习适当的角色行为。但是有些儿童无法操作第一、二类目标，因为自我强势的表出行为，替代了所有角色行为的操作，也对游戏团体一直造成破坏，或一直未能部分或全程一起玩。这种儿童就必须为他量身打造第三类目标的游戏单元。

16项正向行为因子，就是儿童应该发展与练习的角色行为。16项负向行为的因子，就是儿童应该剥夺的自我表出行为。自我表出行为太强势的孩子，治疗师有两种处置方式：第一种是在游戏治疗前先进行一对一心理咨询，要求儿童抑制这些行为的出现，并告知配置某位儿童或某位治疗师担任提醒人，在游戏中随时对其行为提出警告与要求；第二种是在团体游戏治疗前先要求，但游戏中不配置专属提醒人，而于结束后才约谈，讨论儿童自我抑制的成败。

（三）团体游戏治疗的游戏单元配置

游戏单元内容包括四个部分。第一部分是基本设计，包括游戏目标、时数、地点、器具、人数。第二个部分是团体的建构，以及团队态度的凝聚。第三个部分是团体游戏的内容，以及角色与相对角色的配置，或者正向角色行为的操作练习，或者自我表出行为剥夺的项目。第四部分是团体的结束，以及团体目标的强化。

1. 基本设计

设计整个游戏单元的治疗目标或子目标，或针对不同儿童要达成的不同子目标，进行时间、地点与器材的配置。

2. 团体建构与凝聚——开场游戏单元的四个集体效标

如何开场？如何破冰？如何形成团体？如何清除游戏治疗前每个人的杂念、杂事？如何统一每个儿童的心思意念？如何把每个儿童的注意力集中到游戏之中？如何振奋每个人的精神？如何提高一起玩游戏的热情？warmup 单元通常只用 1~3 分钟，不得已才拖到 3~5 分钟。通常是简单的动作或声音，逐渐地加强、加快，愈加大、愈加复杂化……。本单元务必达成以下四个集体效标，前两个目标必须依靠有效的内容设计，后两个目标则依靠 Leader 的口令提示与引导。如果有人没有一起玩、不玩或不好玩，Leader 就要转换另一单元游戏，务必让每个人都完成四个效标，变成“好玩的人”。如果还是做不到，就只能在第二个单元结束开场游戏，然后对“不好玩”的儿童，进行短暂的一对一接触，如耳语赞美，耳语预言，耳语给他一个小希望。然后立刻进行主要的游戏单元，但过程中就要特别去关注他。

- (1) 每个儿童都必须跟上声音或动作，且觉得好玩。
- (2) 每个儿童的动机与情绪，都必须被激发在同一个状态。
- (3) 每个儿童的眼睛，都要亮晶晶地看着 Leader，身体动作都必须处于指定或准备状态。
- (4) 每个儿童都在注意 Leader、自己和所有的同伴。

3. 四个个体效标

游戏治疗并不一定要玩什么游戏，玩玩具、玩音乐、玩美术、玩劳作……任何东西，或把任何人、事、物变得好玩，就是玩游戏。游戏的活动不是重点，而是“想玩的心”，执行“好玩的事”，获得“快乐的结局与后效”。操作这三个阶段的核心目标，让“每一个”儿童都“想玩”、“好玩”、“玩得高兴”，然后达成四个个体效标：觉得别人好玩，觉

得别人也认为自己好玩，一起玩好玩，觉得 Leader 也好玩。

4. 基础目标：团体治疗性关系的建构

主要游戏单元的设计，各有其治疗（或成长）目标（一～三类），但 Leader 在带领时，成败的关键，疗效发生的关键，游戏治疗是否持续参加的关键，却在于四个集体效标，以及四个个体效标。这八个效标建构了团体的“治疗性关系”，而有别于一般心理咨询所建立的“一对一的治疗性关系”。团体游戏治疗师如果没有接受“团体动力学”、“动力团体 Leader 训练”或取得“团体心理咨询师”的执照或知识，就没有能力建构团体的治疗性关系，因此，团体游戏治疗的三类治疗效标将无法完成。团体游戏治疗如此，其他形式的团体艺术治疗也是如此。

如何操作三个核心效标，借以完成游戏治疗（或成长）的三类目标，才是游戏治疗师的本家绝活。团体游戏治疗技

术的操作，必须依循以下次序完成各个阶段的十一个效标与四个目标：四个集体效标→四个个体效标→一个基础目标：团体治疗性关系的建构→三个核心效标→三类治疗目标。

（四）个别儿童治疗目标之配置

第一次或第一、二次的观察性游戏单元中，治疗师（也可配置 Coleader，或者观察员）操作非结构或半结构单元设计，目的是要观察各个儿童如何和人一起玩，游戏过程中显示的正负向显性特质，以及挫败时的反应。

1. 操作：儿童游戏 OPERATING 数列评量表

操作本量表，为个别儿童评量出个别的 OPERATING

数列，从数列中了解个别儿童展露的正负向显性特质。

2. 操作：儿童游戏一起玩挫败分析表

操作本分析表，为个别儿童分析游戏历程中四种游戏模式“自己玩、看别人玩、不玩、一起玩”的发展，进而分析一起玩是成功或失败及其发展与 25 种原因。

3. 操作：团体游戏治疗的三类目标

综合前两个表的表现，归纳出哪一类治疗目标（一～三类）的设定。

（五）团体儿童游戏治疗目标之配置

前一或前二次观察性游戏单元后，先对个别儿童完成治疗目标的配置，再从集体性的表现中，规划整个团体的治

疗目标。

1. 操作：儿童游戏 OPERATING 数列评量表

排列所有儿童的 OPERATING 数列，比较分析正向总分、负向总分， $A - B = \text{得分}$ 。针对 26 个正向显性特质各项目的配分，区分出前段（1 ~ 13 名）、后段（14 ~ 26 名）。前段正向显性特质，是这个团体的优势，也是 Leader 可以操作的助力。后段正向显性特质，是这个团体的劣势，也是 Leader 要操作的集体成长的项目，而成为设计主要游戏单元的重要参考值。

针对 26 个负向显性特质各项目的配分，也可区分出前后段。前段负向显性特质，是这个团体的劣势，也是 Leader 要操作的集体治疗项目，而成为设计主要游戏单元的重要参考值。后段负向显性特质，连接操作此负向显性特质的个别

儿童，成为游戏治疗中，团体与个别治疗目标的交集点。

儿童发现大家和我一样都有这个（些）缺（优）点，发现只有我有这个（些）缺（优）点，以及发现只有某某人有这个（些）缺（优）点之时的反应，以及之后形成的结论，将导引儿童发展出新的或延续旧有的优缺点。Leader 在团体游戏中，必须引导全体成员一起觉察辨识，以及一起操作游戏来练习与发展新优点、去掉旧缺点。而以上这些，都必须融入主要游戏单元的结构式课程序列之中。因此每一个结构单元要完成的总目标、子目标、团体目标与个别目标，也就清楚了。

2. 操作：儿童游戏一起玩挫败分析表

先归类出哪些儿童是哪一类的，次归类出一起玩成功的人在三类治疗目标中的分类，再归类出一起玩挫败的人在三类治疗目标中的分类。一起玩且成功的儿童，显示出什么

正负向特质？一起玩且挫败的儿童，挫败项目为何？显示出哪些正负向特质？

以上这些归纳与分析，可以得到丰富的数据，让 Leader 知道该帮大家什么？该帮谁什么？该用谁的什么来示范、影响谁的什么？对于订定团体与个别治疗目标，以及发展结构性游戏单元课程，具有指导性的意义。

3. 操作：团体游戏治疗的三类目标

综合前两个表的集体趋势，治疗师即可确实规划，各个主要游戏单元的目标分配，以及同一个游戏单元中配置于不同角色的不同治疗目标。治疗师并需注意的是，前两个表得到大量的数据，但是要区分出团体游戏治疗与个别游戏治疗两种疗效模式。严守两种不同模式不同的疗效内容，不要随机、随心或随手、顺便处理一下△△△，这是治疗师最易

犯的戒律。

（六）团体游戏治疗单元教案中的个别角色配置

治疗师把团体中每个儿童个别治疗项目交集的部分，设计为一个个单元教案。在各个单元教案中，除了整个团体游戏要完成的集体目标之外，又因游戏中每个儿童都被赋予（或自动抢位、或被动补位、或被指定占位）不同类别的角色。有些类别角色只有一人，有些类别角色有好几个人。治疗师必须在教案中列出“角色”、“相对角色”字段，顺着教案内容的执行程序，列出各程序或各小单元中相对应的“角色”内容、人数与角色选择方式，以及相应的“相对角色”内容、人数与挑选方式。是在已执行教案时，才能把焦点放在各个儿童的“角色—相对角色”互动现象，如此而不会陷落在“带游戏”的实体内容的陷阱之中。

1. 第二阶段：游戏中的角色观察与操作项目

治疗师在执行团体游戏治疗的第二阶段（开场单元游戏是第一阶段）——主要单元游戏之时，治疗师必须观察与操作（明的或暗的改变儿童的角色扮演类别或内容，或明的、暗的改变儿童的相对角色人选与内容）上述角色行为的操作与发展，这是治疗师在带领团体游戏治疗中，最主要的工作内容，也是团体游戏治疗师的第一个疗效因子。治疗师分配角色时，可以参考个别儿童的特质，将某些角色分配给能胜任这个角色的孩子，某些角色分配给不能胜任这个角色的孩子。观察儿童角色扮演成功的经验，角色扮演失败的经验，角色扮演学习、练习与发展的经验，这些经验对这孩子的影响，以及团体其他孩子对这个孩子的反应行为……。治疗师在游戏中开始时，有时是分配角色，有时是让孩子自选角色。

自选角色的历程中，又可印证与检核孩子的显性与隐性特质的变化、强化、弱化或替换。不论是自选或分配角色，游戏进行中或一个小单元结束后，治疗师会（不着痕迹的）操作角色的互换、替换、交换，或改变角色行为内容与标准，或改变某些角色的相对角色人选，或改变游戏的内容、方式、程序。

治疗师必须关注角色扮演有困难的孩子，协助他在游戏中学习与练习角色行为，给予鼓励以及实体的协助（或操作其他孩子给予协助），尽量帮助他获得角色学习成功的经验，并且得到赞美。万一某些儿童面临角色挫败时，治疗师必须立刻不着痕迹地替换角色、变更角色行为或变更角色行为内容与标准。协助角色挫败儿童，立刻接替角色扮演成功的经验，这是治疗师在游戏中的要务。治疗师也必须关注角色扮演成功的孩子，适时变更角色，给他挑战其他不一定能胜任的角色的机会，并适时给予协助。

治疗师更须关注角色与相对角色发生冲突，或角色与



其他角色发生冲突的孩子。错误的技术，是指责某一方不对，或是责备双方都有错，或只是单纯地给予隔离，或是处理时间过久，或是治疗师出现情绪性语言与不适当的行为。正确的技术，是指出双方的人、动机、目的都是对的，但是双方的角色扮演不够好，愉悦地教导双方如何调整角色行为，以及对相对角色行为的期待，不但可以避免冲突发生，还可以合作一起玩游戏成为好朋友。而且整个历程，要看着两人也看着大家，当做机会教育，对整个团体说“谢谢你们两人提供给大家一个学习的机会，以后大家遇到像这样子不高兴事情的时候，要记得：不是谁不好、不对、做错事、害我……，而是角色冲突啦！遇到角色冲突时，只要有人调整角色行为与角色行为期待，就可以没事一起玩啰！而且呀！若是有一人不要调整角色行为怎么办呢？其实聪明的那个调整就好，只要有一个聪明的孩子调整就没事啦！”当然，有时治

疗师也可以暂时隔离二人，但在小单元结束时一定要立刻处理。

有些儿童面对分配的角色与相对角色，出现无法理解游戏内容、游戏规范及角色行为的现象。有些儿童面对分配的角色与相对角色时，出现畏惧、紧张、恐慌的现象。有些儿童出现排斥、拒绝角色扮演，甚至脱离团体的现象。有些孩子开始时接受了角色，过一会儿却出现在团体中自己玩，或不和人玩，或只是看别人玩的现象。治疗师就必须调整自己的位置，靠近在这些孩子的身边，一边带领游戏团体，一边手把手带这些孩子，适时给予说明、指导、引领、暗示、安慰与协助。

当这些孩子的脸色、表情、眼神、态度、注意力、语词、语调、声音、音量、音色、动作、行为……已经有异样时，治疗师必须有能力观察得到，并且立刻靠近、碰触这些孩子，实时给予温和与正向的脸色、表情、眼神、态度、注意力、语词、语调、声音、音量、音色、动作、行为……的同步化

与同理化的接纳、支持、同盟，然后给予说明来合理化行为，给予指导来催化行动，给予引领来完成角色目标，给予暗示来促成相对角色的期待，给予安慰来温暖其畏惧或受创的心灵。

因为孩子方才的不太对劲，立即得到治疗师实时的协助，所以这些孩子的动机、情绪、行为就不会继续恶化，整个人的身心状态就不会继续消沉或亢奋。这些孩子必须获得治疗师在第一时间关注与协助，否则所有负向行为都会发展出习惯化的偏好，或者发展成不可控制消沉或亢奋，而造成团体重大的破坏。治疗师若只留心在“游戏”的进行，让这些孩子有机会和时间“坐大”，结果还是“暂停游戏”来处理这些孩子。一则坐大的孩子（们）不易处理，二则游戏的预定时间进度被打断，三则其他儿童也会趁机开始闹起来。

以上这些角色扮演、学习、发展、成功、挫败的操作，令治疗师在完成团体治疗目标时，也能完成个别儿童的治疗目标。

不同的角色选择或被选择？角色扮演成功或失败？角色与相对角色的调适或冲突？同类角色之间彼此的合作或冲突或孤立？无法了解、认同、扮演角色？或无法了解、认同、顺应、调适相对角色？放弃角色或放弃相对角色？了解、认同、完成游戏团体的目标？或扮演适当角色协同其他角色与相对角色共同完成游戏团体目标？或放弃团体目标只执行自我目标（已放弃角色）？或自己玩、或看人家玩、或不玩、或离开团体、或破坏团体。

2. 团体游戏治疗的最后：总结

治疗师带着整个团体：回溯团体发展历程中各个儿童的角色行为现象，回溯不同类角色在团体发展历程中的功

能，回溯各个类别角色扮演成败时团体发展的影响，回溯团体发展历程中各类“角色－相对角色”发展的现象……。这是治疗师在带领团体游戏治疗最后阶段总结时该做的事。

开（暖）场单元游戏→主要单元游戏→总结，这是团体游戏治疗的三个阶段。总结阶段：不是对个人在游戏中表现做评述，也不是夸大成泛滥的赞美，而是对上述团体中的个体角色行为发展，以及个体角色行为对团体发展的影响，以及团体中角色与同类角色及相对角色的交流影响等三大项，协助团体成员进行“觉察—抉择—发展—享受”四个层次的检验。协助儿童回溯游戏过程中穿越表现的“游戏行为”，而觉察到、看到、感受到自己与他人的“角色行为”，这是治疗师在总结阶段最重要的任务，也是治疗师带领小团体技术能力的最终挑战，更是团体游戏治疗的第二个疗效因子。

七、亲子游戏治疗的疗效

亲子一起玩游戏是一回事，玩出疗效又是另一回事。父母不是专业游戏治疗师，亲子游戏治疗只是辅助性治疗，必须在游戏治疗师的教导下，有效执行游戏治疗师的游戏方案，并且接受游戏治疗师的督导与检核。

游戏治疗用在自闭症（孤独症），是最佳治疗模式。延续游戏治疗师的教案，要求家长在家执行亲子游戏治疗是必然的疗程。但是对于家庭权力系统倒错，以及情感系统未建立或已挫败的家庭而言，亲子游戏治疗是无效的。前者明摆着抗拒、口气差、动作粗暴、不合作、乱七八糟玩、不和你玩、又哭又叫又跳又闹；后者暗地角力，扭扭捏捏和你玩，心不在焉、慢慢吞吞、要玩不玩的，脸上一副委屈、悲伤、哀愁、可怜、受气包样子，迟迟钝钝地、若有所思地、犹豫不决地、不知所措地、不知道怎么玩、不会玩、怕玩似的……。

前者让父母玩不下去，因为一直在冲突；后者让父母也玩不下去，因为孩子根本就没在玩。

（一）亲子游戏治疗应排除的对象

排除亲子权力系统倒错（管不住孩子）和亲子情爱系统挫败（孩子不爱你们）的个案后，适用对象就寥寥无几了。因为大部分必须心理咨询或心理治疗的个案，不管是自杀、割腕、自虐、焦虑症、恐慌症、畏惧症、强迫症、妄想症、亚斯伯格症、孤独症、多动症、抽动症、学习障碍、情绪障碍、拒学、逃学、逃家、说谎、偷窃、打人、欺侮人、作弄人、骂人，还是自卑、退缩、退化、低语、不语、暴食、厌食、言语怪异或行为怪异……等，亲子权力系统几乎都已倒错。

孩子出现上述状况时，父母亲总是先硬后软，前面生气后面哭泣。就医确认病症之时，总是会被告诫“孩子病了，不能控制自己。可怜”，“不要激怒孩子”，“避免让孩子处于躁动与暴戾状态”……，然后就开始纵容孩子，亲子权力系统逐渐倒错。于是父母不触怒孩子，怕孩子发作或病情加重。孩子不怕父母、不听从父母、谩骂父母、殴打父母，变成无法无天毫无禁忌：想干嘛就一定要干嘛！不想干嘛就决不干嘛！

权力系统倒错的家庭生活，在心理学上的意义是：孩子的自我无限膨胀，亲子角色与相对角色的角色行为规范未建立或破坏，没有角色来规范自我（自律），也没有相对角色来规范角色（他律），自我就变成依本能与需求而生存的“魔兽”，犹如失去金箍咒的孙悟空一般——野性尽出而无所节制。自我愈放肆，动机与情绪就愈放纵，而在正负两个极端的端点来回快速移动或卡住不动。所以权力系统愈倒错、倒错愈久的孩子，病情就愈发严重，父母就遭受愈大愈



久的痛苦与挫败，孩子拒绝就医、不配合疗程的情形就愈严重。就临床心理学的观点而言，就算调校回复健康的脑神经生理状态，并调校健康的动机、情绪、语言与行为状态，只要亲子权力系统未能重建，病情仍将随后复发。亲子权力系统的重建，是临床心理治疗必须同步执行的治疗项目。

权力系统倒错似乎是一个漫长的历程，但是倒错之后才是痛苦生涯的开始。因为孩子不怕父母就不会爱父母，对父母的情感，就在权力系统倒错的历程中，一点一滴地流失。完全倒错之后，孩子成为家里的王，父母是服务供养他的仆役。孩子用极端的情绪、恶劣的言词、粗暴的动作、无礼的态度、偏差的行为来面对父母、家人。孩子不会因为敬畏父母而不去做他想做的事，或去做他不想做的事。孩子更不会因为敬爱父母，而去做他不想做的事，或不去做他想做的事。亲子之情不等于子亲之爱，子女不主动去爱父母时，亲情就

会淡薄而失去价值感。失去亲情而断绝了亲情与价值感的连结，价值感就会连结到需求与欲望的满足，尤其是对“虚拟我的”玩具、玩物、对象与基本生理需求的满足，都连结在价值感上面。倒错的将是人格，以及人生观和生活的型态。

（二）亲子游戏治疗应排除的目标与内容

亲子游戏治疗的目标是指向儿童行为的改变，而非指向父母行为的改变或正向语言、行为的练习。治疗师示范教学后，要求父母背诵操作要领，要求父母和孩子在家中玩指定游戏，并要求在游戏中和孩子互动时，父母的口语、表情、动作都必须符合操作要领——不批评、不责备、不生气，目光和善、肢体触摸、口气温和，多赞美、多肯定、多同理。当孩子权力系统倒错时，父母亲愈多的正向言行，刚好喂养孩子的权力而愈来愈严重。父母愈是小心谨慎地使用敬语与

正向语言，子女愈是无法无天地大声斥责和辱骂而无所不用其极。就算家庭权力系统正常，也要清楚知道游戏治疗的目标都是指向孩子，绝对不能让孩子“认知”、“练习”，“认定”——父母亲改变了对我的言行态度之后，我才可能或试试改变自己对他们的言行态度。

（三）亲子游戏治疗的操作技术——自闭症（孤独症）儿童

自闭症儿童不对刺激做反应，不看人、不说话、不理睬他人，自己玩不与他人一起玩，也不让他人碰触他的玩具。团体教学与团体游戏治疗，或混合正常儿童的团体游戏治疗，都是没有效益的。自闭症儿童需要的是一对一游戏治疗。

当治疗师完成和自闭儿一起玩的第一个治疗目标后，接下来就是进行“学习迁移”训练，把父亲或母亲加进来三人一起玩。这个第二治疗目标完成后，治疗师退出让他们亲子一起玩，这是第三个治疗目标。加入另一父亲或母亲与治疗师共四人一起玩，这是第四个治疗目标。治疗师退出，让父母儿童三人一起玩，这是第五个治疗目标。这五个治疗目标完成后，才开始家庭亲子游戏治疗。治疗师把在治疗室玩的玩具，让家长带回家和孩子一起玩。治疗师会规范玩的时间、次数，尤其是操作玩具的改变与玩法的改变。自闭症的亲子游戏治疗，旨在延续治疗室的行为练习，并借着学习迁移来承接治疗性关系，并借以建构正确的权力系统与情爱系统。

（四）亲子游戏治疗的操作技术——家庭权力系统正常的孩子

对于权力系统正常或已经完成权力系统重建的孩子，治疗师也会酌情给予亲子游戏治疗，目的不是改善亲子关系，仍是多次延续与练习治疗室的疗效。亲子游戏形式区分成三种：一种是让孩子自己玩，一种是父母在旁看着孩子自己玩，一种是父母子女一起玩。三种形式的玩具、游戏，都是延续治疗室的角色课程，都指向“自我—角色—相对角色”的练习，而非亲子问题的解除或儿童偏差行为的调校。此核心目标未锁定，就会生出许多错误、无效益且造成伤害的“亲子游戏治疗”。

亲子游戏对于权力系统正常家庭，不具备任何创伤筛

检或治疗功效，但是对于亲子感情的建构却有着宏大的功效。亲子一起玩玩具、一起玩游戏、一起玩电动、一起玩WII，都是必需的。为人父母者一定要努力建制：亲子一起玩的美好经验与期待。家庭生活中，务必发展出“一起玩”的单元内容与生活习惯。父母要抽出时间，努力陪孩子玩，陪孩子长大成熟。孩子长大了，才会高兴地抽出时间，努力陪父母玩，陪父母走过老化与病变化的必经历程。

1. 三种亲子游戏治疗的形式

（1）让孩子自己玩

治疗师会指定玩具或游戏让孩子在家玩，父母亲要在指定时间与空间——要求或提醒或布置情境——让孩子自己单独玩。

（2）看孩子玩

治疗师会指定玩具或游戏，让父母在指定时间与空间

看着孩子玩。父母亲在进行家庭游戏治疗前，务必创造与维护家庭和乐气氛，至少不可以引发冲突或矛盾。看孩子玩的时候，不可以批评或指导孩子怎么玩，而要在旁喝彩、帮腔、好似身临其境的表情与声音。重点在“陪着玩”，焦点在玩具或游戏，而非玩的“孩子”。父母千万不要对孩子做反应，要和孩子同步——对游戏或玩具做反应。同步反应的意思是孩子没表情、没声音，父母也要如此，不要自己乱喊乱叫。孩子兴奋跟着兴奋，孩子叹气跟着叹气，孩子摇头陪着摇头，孩子拍桌子陪着拍椅子。表情、声音、动作，都要跟上、同步，好像同一个人在玩一般。不能比孩子兴奋、大声，也不能比孩子安静、不吭声。父母要记得——不要去鼓励他、激励他，说他厉不厉害、说他玩得好不好、说他会不会玩。不要负向批评，也不要正向鼓励。只是看孩子玩，跟上他的情绪、动作，不要褒也不要贬。

成功的父母会发现，亲子感情变好了，本来自己在房间玩的孩子，会自个儿跑到父母跟前玩。这个动作是孩子在向父母示好，父母再忙也要抽空做一些眼神的交集与声音、表情的响应。有些父母竟然嫌孩子烦，“要玩就回房间玩”、“没看到我们在忙吗”一句话出口，重创亲子感情。从此，孩子不会再玩给你看。

（3）一起玩

治疗师会指定玩具或游戏，要求亲子一起玩、玩多久。玩的玩具或玩的游戏都是幌子。孩子对玩具的态度，孩子玩游戏的态度，都不是亲子一起玩的重点。亲子一起玩是为了让孩子练习与重构亲子角色的扮演，是在调适“子女—父母”这一组角色与相对角色的关系。游戏中孩子会表出自我角色行为标准与相对角色行为期待的态度，也会表出对父母自我角色行为标准的态度，以及揣测父母对子女之相对角色行为期待的态度。从觉察自我中心的评价标准，到觉察父母中心



的评价标准，到两种标准的冲突。从为了爱而去弥平冲突，到为了权力系统而去弥平冲突，从调整对方的相对角色行为期待，到调整自我角色行为标准，或调整自己对对方的相对角色行为期待。

治疗师从父母、子女对亲子游戏过程与反应的回报中，要了解的是以上这些现象，要操作与改变的也是这些角色与相对角色的主客体转换与调适。所以治疗师为了观察与获得原始数据，会要求父母玩的时候“听任自然”或“执意如此或不如此”，或“随便怎样都可以”，或批判、赞美子女自我角色，或批判、赞美父母的自我角色，或批判、赞美子女对父母角色的态度，或批判、赞美子女对父母角色的期待，或批判、赞美父母对子女相对角色期待的态度。一起玩玩具或玩游戏只是幌子，治疗师会有计划地操作父母如何和子女一起玩游戏，来让子女面对觉察、抉择、发展、练习、承受

或享受以上的角色改变。

2. 亲子游戏治疗的时机与操作

对游戏治疗师而言，采用亲子游戏治疗的目的，是为了调适亲子间角色与相对角色。若要调整其他“角色—相对角色”群组，治疗师会在“团体游戏治疗”中操作。操作游戏治疗时，治疗师会先从“孩子自己玩”开始，次而“看孩子玩”，然后才“和孩子一起玩”。这三个形式是操作的三个程序，而且要依序而行，才能获得疗效——亲子关系的重建——亲情的建构。

美术心理学与美术 心理治疗





一、艺术治疗的历史

在艺术治疗发展史上，心理学家弗洛伊德 (Sigmund Freud) 的《梦的解析》一书，是第一个把心理学和视觉形象结合的理论。随着时代的演进，心理分析学家荣格 (Carl Jung) 由于个人对艺术的兴趣，促使其提出了：借由艺术创作，尤其是利用象征符号 (symbol) 和原型 (archetype) 将压抑的潜意识 (unconsciousness) 可视化地提升至意识层面上来。由于他们两人对梦中形象和视觉艺术的推崇，慢慢引发了精神医疗界将艺术领域运用到精神疾病治疗中的兴趣。

二、艺术治疗的种类

艺术治疗泛指，排除语言心理治疗之各种非语言的心理治疗技术，包括美术心理治疗、游戏心理治疗、音乐心理治疗、舞蹈心理治疗、文字心理治疗、声音心理治疗、运动心理治疗、园艺心理治疗……。

艺术创作与欣赏都不是艺术治疗，游戏也不是游戏治疗，心理咨询更不是心理治疗。艺术与游戏的非语言形式，用于技能学习？用于人格发展与人际关系促进？用于认知与行为的调校（心理咨询）？或用于创伤与经验的治疗？这是完全不同的四个功能层次。操作各种艺术治疗技术者，或求助于艺术治疗者，都必须跳脱“治疗”两个习惯词，而坚守不同技术层级的不同功能指针。

艺术治疗师应该具备心理咨询（商）师甚至心理治疗师的资格。精通团体动力学的治疗师，才有能力操作团体艺



术治疗与团体游戏治疗。艺术治疗结合脑神经生理心理回馈技术，更是当代艺术治疗师产出与验证疗效的保证。“表达”只是艺术与游戏治疗最基本的功能形式，“操作”与“作品”才是疗效的核心。

三、艺术治疗的“表达性”迷思

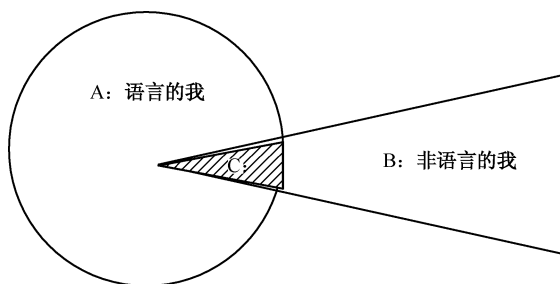
表达——只是迈向疗效的第一层阶梯，艺术治疗的疗效并非表达。就如传统操作语言媒介的心理咨询与治疗一般，来访者用语言“表达”什么内涵，并非疗效所在。并非表达的媒介变更为“肢体”、“动作”、“音乐”、“美术”、“舞蹈”、“雕塑”、“戏剧”，就会产生“超越”或“增加”语言表达模式的疗效。

艺术治疗的发展，带给语言为主流的心理咨询与治疗模式最大的考验与反思，就是“表达的内容”重要？或是“表达的形式”重要？主流模式大都焦注于“表达的内容”，艺术治疗模式则大都焦注于“以表达形式来诱发语言无法表达的内容”，也只有少数会强调某些表达形式优于语言表达形式。

四、艺术治疗与语言心理治疗的六个假说

当前的艺术治疗技术，仍然无法脱离以“内容”为中心的“疗效假说”。但是，多年来的发展，却让我们看到六个全新的契机。第一个契机是：表达出什么内容，才有疗效呢？第二个契机是：表达是指重现、重构或创建吗？第三个契机是：表达前、表达中、表达后，对当事人而言，有什么不同的心理学意义呢？第四个契机是：人类本来就有“语言

的我”和“非语言的我”两个自我，图示如下。



这两个自我，表现出 A 时，B 就藏起来。表现出 B 时，A 就藏起来。只有少部分交集区块 C，是在任何模式下都公开展现的。艺术治疗是要探索 A、或 B、或 C、或 $A \cup B$ 吗？第五个契机是作品。某些艺术表达形式会产出作品，这些作品会成为助人者与求助者交流的新媒介，也会成为求助者与自己、或与他人交流互动的新媒介。那么，如何操作作品，才是疗效的核心呢？第六个契机是量化。没有量化就不科学，不能重复验证也不能分析比较。主流模式正在追求量化

的指标，艺术治疗是否更应该量化呢？

以上的六个契机即成为考验的六个假说，并由此形成了以这六个假说作为发展美术心理治疗的重要指标。

五、美术心理治疗

（一）儿童画

儿童对世界的认知，借助美术的材料与形式，创作出儿童的“私人记号”。

儿童画出来的线条与图案只是“私人记号”，而不是拷贝、重现、模仿“实体”或“实相”的相对“符号”。

儿童画表现出“我所认知的实体”，儿童还没有被“实相”所捆绑。他认为他画的（意像），就是那个实体或实相。

儿童美术心理成长课程，让儿童画出一个又一个系列的作品，就是让儿童一次又一次重复或扩大，建构其自我观与世界观——私人记号建构出来的自我观与世界观。

（二）儿童美术与知觉化历程

儿童在作品中组装选择的私人记号，让我们看到他所标示的自己、他人、对象与事件，以及彼此之间的关系。这些关系，就是儿童对自己、他人、对象与事件的态度。

儿童习得词汇太少，不足以表达其感觉的世界与知觉的历程。感觉透过感官，是自发性的行为。外界刺激是 S1，儿童的感觉就是 R1。S1 是不可控的，R1 是共同的。但是经过知觉化（分解与组合，单元与系列，客体与主题，

背影与图像，命令与诠释，替代与表出，恒常性、相对性、选择性、整体性与组织性建构与重构……)的历程，身体的感觉 R1 才会转变成内在的 S2，并主体性、个别性、主观性、差异性地发展出 R2。S1” R1 是感觉的历程，R1” S2 与 S2” R2 是知觉的历程。也就是把“有一无”，转换成“成一败”、“苦一乐”、“值得与不值得”。

知觉化的历程，是通过儿童自发性的思维、自我语言、绘画、游戏、人际互动……，以及练习、操作、熟练化、习惯化……，在大脑中探索、建构、重构，发展基模而在小脑中呈现固定的 S—R_n 系列。

不同的儿童，自发性的知觉化历程，呈现次数多少与时间长短的差异，以及知觉化历程的偏好、偏向（如偏向听觉、或嗅觉、动作……）或刻板化。

儿童美术就是通过绘画或劳作……等美术材料与美术形式，“玩”出、“操作”出知觉化的历程。

没有画图或少画图的儿童，以及只是上一般儿童美术

与劳作课的儿童，知觉化历程的练习少，甚至对感觉化的操作也少，所以自我观与世界观是不完整的、破碎的、缓慢建构的。其知觉化历程也在进行，却不在系统的、效益的、累积人类文明经验的操作模式下进行。所以这样的儿童很容易发展出各种感官与知觉的偏好，而把固定的、类似的生活刺激反应，移入小脑的习惯化与自动化模块——然后这一类的题材（S 或 R 或 S—R），就不用大脑思考（建构、解构与重构）了。

六、儿童画作的内涵：私人记号、组装、自我观与世界观

儿童绘画或美术作品，呈现出什么内涵呢？

（一）私人记号

一幅儿童画作是一个 Gestalt（格式塔），画作中各个可以被命名（如太阳、月亮、风、房子、树、爸爸……）的图像，就是儿童的私人记号。儿童“私人”用这个记号来标示其对相应实体的诠释与关系。这些可辨识、可命名的私人记号都是一个 Gestalt，并且成为整个画作这个 Gestalt 的部分 Gestalt。

（二）私人记号的组装——作品

儿童选择或创造某些私人记号，操作各个私人记号的大小、颜色与彼此关系，组装各个私人记号的空间配置，而完成一幅作品。所以，当儿童对应于指定的作品主题或名称

时所完成的作品，就是以其私人记号建构或重构的自我与世界。

（三）作品的相位与向度

完成作品时，选择的私人记号，以及组装的形式建构或重构了儿童感官世界与知觉世界的相位与向度。相位是指“记号”的“私人偏好”，偏好把记号置放在“有一无”、“成一败”、“苦一乐”或“值得一不值得”。向度是指，表出的是正向的：有一成一乐一值得；还是负向的：无一败一苦一不值得。

（四）私人记号本身与组装后作品的美感

知觉化历程的发展有各种形式，如思考、写作……。

但是最容易发展出美感形式与美感经验的，就非“美术”莫属了。美术作品的知觉化历程形式，令儿童接触、经验与创造美感的机会增加了。当然不是每幅儿童美术作品都有美感，都是艺术品。能够激发观赏者美感经验者，就是艺术品。被激发美感经验的人愈多，激发的美感经验愈强、愈久、愈丰富，艺术价值就愈高。

（五）观赏儿童美术作品

观赏儿童美术作品的人，可以从以上四个项目探索儿童内心与现实世界交集的经验、现况与想望，以及儿童的美

感与人格。

（六）儿童美术作品具备激发欣赏者美感经验的价值

儿童美术作品不一定有内在的美学含义或思想，但是抽象与超现实的表现形式，却可能具备激发欣赏者美感经验的价值。对于被实体的实相所制约与控制的成年人而言，儿童美术作品就算不能引发美感经验，也可以帮助成年人“暂时”挣脱实体实相一对一的复制关系，拔出钉死刻板思维的铆钉。儿童画对成年人而言，是心灵的洗礼，因为重新接触了自己原来的童心——不管什么东西，我都可以给它一个独一无二的记号。这个记号是我私人的，我随时可以改来改去。别人不一定看得懂，只要我愿意，我就说给我喜欢的人听，

告诉他每一个记号的秘密。

七、儿童美术心理发展课程（APDP）的心理学成就

系统化儿童美术心理发展课程，就是引导儿童以“玩的形式”：快乐的动机—情绪—行为—后效，操作美术材料的练习与创作，扩大感官世界探索的广度与深度，扩大知觉世界探索的广度与深度。

系统化儿童美术心理发展课程，协助儿童全方位、系统、加速地练习知觉化历程。第一个效益是：儿童发展出建构与重构的能力。第二个效益是：儿童全面地建构与重构他自己、他人、对象与事件，发展其自我观与世界观。

系统化儿童美术心理发展课程，协助儿童全面、重复地操作不同的材料与形式，操作系统化主题的标示与创作，不断地建构、解构与重构其自我观与世界观。学习 APDP

儿童美术心理发展课程的儿童，小脑中已发展的基模都会被移至大脑重构。这样的儿童，持续地发展建构、解构与重构的能力——创造力。他的自我观与世界观，在生涯发展的过程中，也会持续地建构与重构，不会支离破碎，或卡在某年龄层、某事件就停止发展。

儿童美术心理发展课程（APDP），协助儿童创作更多的“私人记号”，并且组装这些“私人记号”，多元、系统重复、扩大地呈现（建构、解构与重构）他的自我观与世界观。APDP 的教师更协助儿童在美术作品的练习与创作中，打开整个感官世界的美感经验，创作美的私人记号，学习把私人记号组装成各种美感的形式。把美感的撷取、经验与创造，融入儿童美术心理发展课程中，就是在协助儿童发展正向的自我观与世界观——建构超越（超越正负向经验）、弹性与优美的人格。

八、儿童艺术治疗的 10 种目标儿童及策略

（一）儿童艺术治疗，是针对以下 10 种特定儿童，给予专业协助

- （1）遭遇重大创伤事件的儿童。
- （2）创伤心理无法自然痊愈的儿童。
- （3）创伤生理造成困扰的儿童。
- （4）偏差行为造成他人与自己困扰的儿童。
- （5）语言障碍、情绪障碍、学习障碍、人际关系障碍、感情障碍的儿童。
- （6）自我、角色与相对角色发生冲突的儿童。
- （7）自我观与世界观不良而适应困难的儿童。
- （8）私人记号相位偏好较为极端；向度偏好坚持负向，或坚持一定要正向、缺乏美感经验的儿童。

(9) 残障或精神疾病困扰的儿童。

(10) 自虐、自残、自杀的儿童。

(二) 策略

儿童艺术治疗师，是通过操作美术材料、形式与作品主题，协助儿童发展丰富的私人记号，来组装这 10 种困扰，以及这 10 种困扰的影响。更进而教导儿童练习以美感形式来组装这 10 种困扰与影响，或者，协助儿童在操作美术材料、形式与不同主题作品的练习中，建构、解构与重构自我观与世界观。让儿童有机会一次又一次地重构标示着创伤的私人记号，以及标示着创伤的组装形式。

1. 建构

儿童在练习与创作历程中，建构的私人记号与私人记号的组装，即以美术形式建构（重构认知内容）他的困扰，以及他与这些困扰的关系和态度。

2. 解构

儿童带作品回家欣赏把玩，且与家人一起欣赏把玩，或者加框陈列出来，都具有把“内隐秘密”转换成“外显事件”的表出性疗效。把“创伤”客体化为“作品”，这种“客体化”的历程与成果，使创伤以美术形式“脱离”当事人，从而与当事人产生一段“距离”。作品，解构了当事人心中“事件”与“认知”的纠结。

3. 重构

创伤或希望变成了作品，可以欣赏、共赏、自己把玩、

他人把玩、谁都可以一起玩赏的作品。引发创伤的相对人、关系人、重要他人、陌生人……都可能来玩赏作品，这些历程都是重要的疗效，因为是在重构作品（已经重新标记的创伤）与自己和世界和他人的关系。相同主题不同材料或形式的重复练习，或同一私人记号在不同或相同主题作品中的改变或不变，都是超越创伤经验的自我观（与世界观）重构历程，尤其是美感形式的重构。

九、儿童艺术治疗师七种具有疗效的能力

儿童艺术治疗师的第一个疗效，就是协助儿童玩出作品。治疗师的第二个疗效，就是欣赏与赏玩儿童作品。治疗师的第三个疗效，就是协助儿童向他人展示作品。治疗师的

第四个疗效，就是协助儿童在完成一个又一个作品中，完成治疗师预设的、或其自发的——私人记号的重构和私人记号组装相位与向度的重构。治疗师的第五个疗效，就是在练习与创造作品中，以及欣赏与赏玩儿童作品时，引导儿童发现美感经验、欣赏美感经验与创造美感经验、形式与作品的能力。治疗师的第六个疗效，就是引导儿童去欣赏、赏玩自己的作品、赏玩他人的作品，扩大发展美感经验与形式。治疗师的第七个疗效，就是引导儿童体悟：每个当下的人、事、物，不管是自己或他人，都是作品与艺术品。

（一）教会儿童“玩”美术材料与形式，并“玩出作品”的能力

治疗师必须有简单速效的教学方式，协助儿童立即学会，操作不同美术材料与形式的方法。儿童不是来上美术课，

而是来“玩”美术的，而且还要玩出“作品”，让孩子可以抒发、表出、自傲、炫耀与展示。不好玩或玩不出作品，都将中止治疗的行为。

（二）协助儿童锻炼“创造”私人记号，“主题化”组装私人记号的能力，以及“解读”与“赏玩”儿童作品的能力。

治疗师必须有能力欣赏与赏玩儿童创造出来的每一个私人记号与作品。欣赏是用热切的眼光“发现”每个私人记号（绝对不是解析内容或询问原因、想法或事由），是用肯定的点头“接纳”每个私人记号的组装。赏玩是用专注的眼神、崇敬的动作、同理的表情变化，来拿放、触摸、悬挂、

摆置、转动作品、改变视角、为作品加框……等行动，来表达治疗师对其作品的认同与支持、保护与尊敬。

练习与创造作品，是儿童重新标记创伤、希望、自我或世界的历程。当作品呈现在治疗师眼前时，儿童正亲眼目睹与经历，他的作品（他的创伤、希望、自我观与世界观——儿童整个人的我世界）和治疗师、和他人、和实体世界重构关系的历程。治疗师面对作品时的表情、动作、语言，就是疗效之所在。

（三）协助儿童把作品装框、陈列、欣赏、赏玩，并向家人、重要他人与公众展示

在作品被尊敬、被小心翼翼拿捧、被裱框、被陈列的过程中，儿童作品及作品内容的私人记号所标记的人、事、物，就获得了来自自己、治疗师、他人及世界的接纳、了解、

肯定、支持、谅解、认同、赦免与价值关连。

引导儿童解说自己的作品，并进一步引导他们向他人展示作品，并愿意裱框与陈列展示他的作品，都是治疗师的重要疗效。

（四）解读儿童自我观、世界观及 10 种困扰的能力，并能够设计有效的疗程借着不同美术材料、形式与主题之作品系列的练习与创作，协助儿童重构私人记号、创伤、希望、自我观与世界观

根据父母与家属的报告、病史、治疗的需求，以及治疗师对儿童的观察与互动，治疗师借着第一阶段作品单元的规划，引导儿童在作品中创造各种私人记号，组装成各种创

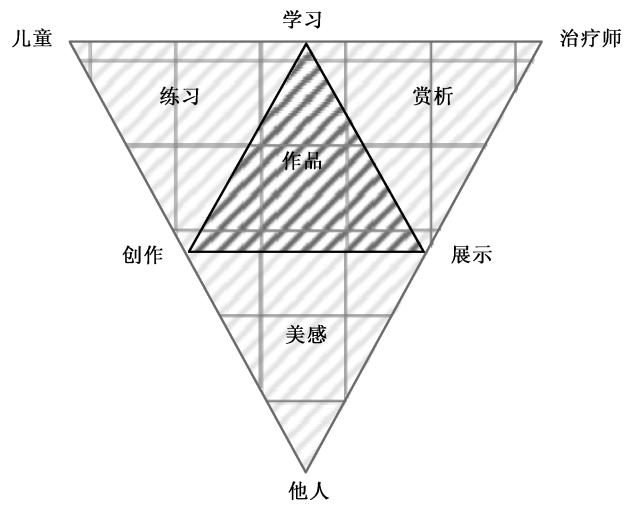
伤或困扰，组装成儿童的自我观与世界观。然后又借着第二阶段作品单元的规划，引导儿童在系列作品中，一次又一次地重构其私人记号，一次又一次地重构其创伤与困扰，一次又一次地重构自我观与世界观。

第一阶段作品的效标是建构，第二阶段作品的效标是重构。治疗师确认儿童已经完成各种私人记号与组装形式的重构之后，伴随交流互动的观察以及父母家庭的报告，即可进入第三阶段的作品单元规划。

治疗师指定若干美术材料、形式与主题的作品单元，也同时开启儿童自己选择若干美术材料、形式与主题的作品单元。然后在第三阶段两个系列单元的作品中，观察儿童选择的私人记号和组装的相位与向度，以及一次又一次建构、解构与重构的历程。

治疗师协助完成系列作品，一次又一次欣赏与赏玩作品，一次又一次裱框作品、陈列展示作品，这种以作品“学习、创作与展示”为媒介，建构出“儿童、治疗师与他人”

互动关联的历程，就是艺术治疗，图示如下：



（五）协助儿童在创作与欣赏、赏玩作品的历程中，发现、发展、创作美感经验形式与作品

儿童创作的每一个私人记号，都包含了颜色、线条、粗细、大小、笔触、亮度与明暗。私人记号组装成的作品，更包括了各个私人记号间，上述各个项目的变化，彼此之间的空间关系，以及主从关系的有无与变化。

每一个私人记号本身，相对应私人记号群组（包括：区块空间运动关联之私人记号群组，颜色运动关联之私人记号群组，线条运动关联之私人记号群组，体积运动关联之私人记号群组，笔触运动关联之私人记号群组，彩度、明暗度运动关联之私人记号群组……）以及整个作品的全部，都可借由治疗师一次又一次的赏析，指出、赞美与享受以下三个层级形式的美感经验。儿童借由治疗师分享而同享自己作品的美感形式，并于向他人展示与解说的过程中，进一步去重构与

共享美感经验与形式。再经治疗师协助，把这些美感经验与形式，在不同的美术、材料与主题的作品中操作与发展。

儿童作品中私人记号与组装之相位与向度的建构是艺术治疗的第一个层级，重构是第二个层级，美感经验的植入才是第三个层级。第一个层级的目的，是用美术符号“建构事件”。第二个层级的目的是，产出作品来重构事件。第三个层级的目的，则在于“超越事件”。不是用语言的交流以及认知的疏理来“解除事件”，而是用“美感”的“经验”、“同享”、“创作”、“分享”与“解说”来超越事件。治疗师必须在作品单元规划的第二阶段与第三阶段中，才开始植入第三层级的美感赏析。

儿童在第一阶段经验创伤、希望、自我与世界被接纳之后，才会开始发生改变——改变私人记号与组装形式。儿童在第二阶段的每一个作品中，都获得治疗师第三层级的美

感疗效。儿童的感动与激动，将在“问题或事件的处理与重构”中，被导向美感经验与形式之创造、分享与解说，而超越自我观与世界观的偏好相位与向度。

艺术治疗的核心疗效，是创造美感的作品。面对美感的作品，儿童超越创伤，超越过去的自我，获得崭新的积极的自我观与世界观。而在毕生生涯发展历程中，儿童也将操作“创造美感作品的能力”，来面对、重构与超越生活与生命的创伤。

（六）协助儿童欣赏与赏玩他人的作品

艺术治疗师（与美术心理发展课程教师）不但要协助儿童，发展创造美感作品的能力，更要协助儿童学习欣赏他人作品的的能力。赏析他人作品给儿童看，让儿童练习如何“看到”作品中的私人记号（其一），相对应私人记号的关连群

组（其二），及整个作品（其三），在此三个层级中建构与创造的美感经验与形式，并且“解说”出来。这种美术作品美学赏析的经验与能力，要从儿童自己的作品，他人的作品，扩及到美术史与艺术史上各类经典作品的赏析。

这种美学赏析艺术作品的能力与训练，将借着他人丰富的私人记号与组装形式的了解，不断地扩充与重构儿童的私人记号，令儿童的各种私人记号愈丰富、愈具弹性、愈具发展性、愈具备美感形式。有能力赏析艺术作品的儿童，他的自我观与世界观，不但丰富而有泛文化的广度与深度，更重要的是导向一个积极正向的人格与人生。

（七）协助儿童体悟：每个当下的自己、他人与事件都是作品，并努力把每个作品发展为艺术品

作品概念的学习迁移，是艺术心理发展课程与艺术治疗最后的效标。从美术作品迁移至各类艺术作品的赏析是第一步，迁移至建筑艺术与自然景物的赏析是第二步。在不同时光、不同景物都可被当做作品赏析美感经验与形式之后，就要移入第三步人体与动作的赏析，进入舞蹈赏析的练习。经验过舞蹈赏析的阶段，才能够进入第四步人类表情、动作、神态的赏析。数字相机的人像拍摄，是练习这个阶段的重要方法。接下来才能引导当事人去体悟：如果每一个人的认知、语言、表情、动作、行为与态度，都是一个人的各种私人记号，那么每一个人当下交流互动的样式与坚持，就是各种私人记号组装的作品。所以，每一个当下的自己与他人，都可切割为一个又一个的作品。每个当下都是一个作品，一天就是一

组作品序列，一生则是各序列作品的组合与发展。

当一个人体悟到每个人的每个当下都是一个作品，自己创造自己的作品序列，也交互影响彼此作品序列后，就会进一步去思索如何让自己的每一个、每一组作品都具备美感经验与形式？如何赏析他人作品序列中的美感经验与形式？如何交流与共享彼此的美感经验与形式？以及如何提升、增加自己与他人创作与共享彼此美感经验与形式作品的能力？这些，就是艺术心理发展教育与艺术治疗的终极疗效。

十、儿童美术心理发展课程教师与儿童艺术心理治疗师的专业知能

（一）心理咨询理论与技术

儿童美术心理发展课程的教师，以及儿童艺术心理治疗师，都必须学习儿童心理咨询（商）的专业知能。区别在于前者是以“发展”儿童正向人格与美感能力为目标，后者是以“治疗”儿童创伤与困扰为目标。后者目标完成后，则必须转介衔接儿童美术心理发展课程，继续发展正向人格与美感能力。

（二）艺术治疗理论与技术

儿童心理咨询（商）是以语言交流互动为沟通的主要媒介，艺术治疗（包括游戏治疗）时语言则变成了辅助性工具。艺术治疗的疗效不是取决于表达的内容与形式，而是在于操作的历程，以及作品的完成（作品：建构、解构与重构儿童的创伤、希望、自我观与世界观。）更在于治疗师对作品的欣赏、赏玩、裱框与展示，进而再次重构儿童、作品与他的人的关系。

通过美感赏析、植入、同享、学习、创造与分享，更引领儿童超越过去的创伤与当下的自我，而创造超越性的正向人格与人生观。儿童美术心理课程教师，虽然不主动去处理儿童创伤，但是三个阶段与三个层级的操作历程，以及七

种疗效因子的操作技术，都是必须精通的知能。

（三）非事件学派的积极美术心理治疗观

非事件学派的美术心理发展教师与艺术治疗师，不会把介入的焦点置放在儿童绘画表达出什么创伤经验，或者分析私人记号的隐喻，或者私人记号组装关系的隐喻。不是去寻找或解释图画中的 What 与 Why，而是超越事件的内容（私人记号的意义与由来），分析私人记号与群组的形式关连，以及相位与向度的改变，尤其是介入美感形式与经验，作为疗效的主要因子。

非事件学派的美术心理治疗观点认为：创伤因子及其因果关联的寻找与解析是不必要的，而且儿童也无法印证真伪；私人记号、群组与组装相位、向度的建构与重构历程，才是重要的，不论是否内含创伤因子。对非事件学派而言，

美术心理治疗是积极心理学的领域，是植入“美感形式与经验”、“作品”与“治疗师”此三种“疗愈因子”，协助儿童超越“创伤因子”，并协助儿童发展“成长因子”。

十一、艺术治疗与美术心理治疗工具化的操作窗体

艺术治疗与儿童美术心理发展课程，工具化的操作窗体包括以下七种：

（一）儿童美术作品心理解析项目表

表 7 儿童美术作品心理解析项目表

项次	项目	说明
1	私人记号	儿童以美术形式，对于相应实体，赋予的私人记号。私人记号不是表达或复制或记录实体或实相，而是建构我世界中相应实体的诠释与关系
2	作品： 私人记号的组装	儿童选择特定私人记号，并以特定方式来组装这些私人记号，用来建构我世界中相对应作品主题的私人诠释与关系。儿童在每一个作品中，重新建构自我观与世界观，而非作品主题对应的实体
3	私人记号组装： 作品的相位与向度	儿童操作相位与向度，以独一无二偏好来建构自我观与世界观。相位是指作品被标记为“有一无”或“成一败”或“苦—乐”或“值得—不值得”；向度是指作品被标记为正向的“有一成一乐—值得”，或标记为负向的“无一败—苦—不值得”
4	私人记号与私人 记号组装后作品 的美感	私人记号与作品是否具备美感形式，是否能够激发观赏者美感经验，显示儿童本身是否有美感的经验与偏好，显示儿童正向人格发展的趋势

（二）儿童对作品的反应登录解析表

作品完成后，儿童对作品的反应与处置态度，是教师与治疗师评估成效与疗效，以及修正后续教学计划与治疗计划的根据。儿童对作品的反应区分为负向和正向两大类，各有 12 个指标。每次作品完成后，教师与治疗师都应该以此正负 24 个指标来登录、解析与比较（见表 8）。

表 8 儿童对作品的反应登录解析表

负向 指标	项目说明	正向 指标	项目说明
A1	不当回事，随意放置，不收藏、不丢弃、不处理。示意：都可以、无所谓、不算什么	B1	当一回事，小心谨慎拿取置放。示意：很重要、很好
A2	治疗师看完后，儿童要求收回置放自己的包包，不想再让人看	B2	自己看了又看，摸了又摸，非常喜欢，不愿意收起来

(续表)

负向 指标	项目说明	正向 指标	项目说明
A3	完成后立即收藏在自己的包里，自己也不想再看	B3	主动拿给治疗师看，眼光平淡、或哀怨、或热切
A4	儿童拒绝治疗师向家属展示或其他人展示的建议	B4	主动或接受治疗师建议，还要拿给家属或他人看
A5	儿童拒绝治疗师裱框展示的建议	B5	儿童接受治疗师裱框展示的建议
A6	治疗师看完后，儿童要求销毁作品	B6	儿童表示要珍藏作品
A7	完成后就立即销毁作品	B7	儿童表示把作品致赠治疗师或他人
A8	儿童以负向向度评论或解说作品	B8	儿童以正向向度，评述作品
A9	儿童以负向语言评论这个课程或疗程	B9	儿童以正向语言，评述这个课程或疗程
A10	儿童以负向语言评述作品中的创伤或希望	B10	儿童以正向语言，评述作品中的创伤或希望
A11	儿童以负向语言评论自己与世界	B11	儿童以正向语言，评述自己与世界
A12	儿童评述作品很烂，自己很差，感觉很不好，表示不再继续课程或疗程的心声	B12	儿童评述作品中的美感经验与形式，并表示继续创作美感作品的心愿

（三）儿童艺术治疗的项目一览表

以下 10 个项目是适合当儿童遭遇以下 10 个创伤或困扰，但是无法以语言表达述事、论理和交流沟通时，就需要采取艺术治疗模式来协助儿童。儿童的创伤与困扰，也会在艺术治疗中，以经验重现或希望（问题未发生或问题已解决）的模式，用美术作品的形式，在操作的历程中、或作品完成后，将创伤的处理方式表达出来（见表 9）。

表 9 儿童艺术治疗的项目一览表

项次	项目	备注
1	遭遇重大创伤事件的儿童	
2	创伤心理无法自然痊愈的儿童	
3	创伤生理造成困扰的儿童	
4	偏差行为造成他人与自己困扰的儿童	

续表

项次	项目	备注
5	语言障碍、情绪障碍、学习障碍、人际关系障碍、感情障碍的儿童	
6	自我、角色与相对角色发生冲突的儿童	
7	自我观与世界观不良而适应困难的儿童	
8	私人记号相位偏好极端、刺激，相位偏好负向，缺乏美感经验的儿童	
9	残障或精神疾病困扰的儿童	
10	自虐、自残、自杀的儿童	

（四）私人记号登录分析表

操作本分析表来登录每一个作品中出现的私人记号，并分析私人记号出现的次数与特质（见表 10）。



表 10 私人记号登录分析表

作品项次	私人记号代码	私人记号名称	私人记号贴图	私人记号对应实体名称	颜色	彩度	明暗度	体积比例	空间比例	空间中央	空间上面	空间下面	空间左侧	空间右侧	主题角色	副题角色	背景角色
1	A																
	B																
	C																
	D																
	E																
	F																
2	A																
	B																
	C																
	D																
	E																
	F																
备注																	

表 10 私人记号登录分析表

相位表现	向度表现	动机状态	情绪状态	叙事状态	相位有无	相位成败	相位苦乐	相位值不值得	向度存有	向度成赢	向度快乐	向度值得	向度失无	向度败输	向度痛苦	向度不值得	美感分数

（五）美感经验与形式登录解析表

每一次的作品，都以阿拉伯数字作为项次之序号。单一次作品中以代码标示作品中的所有私人记号，填入私人记号名称及贴图。下一次作品登录时，先用上次作品中相同私人记号与代码，再加入新的私人记号与代码，然后才开始三个层级的美感经验与形式分析。先圈选标示能够引发美感经验的各个私人记号（Ⅰ），儿童自陈标示为●，观赏者判读标示为○。其次对Ⅱ-1~Ⅱ-8各个区段的相对应记号群组，圈选标示具美感经验与形式者。最后才圈选标示Ⅲ，圈选构成整个作品美感经验的所有私人记号。每一个项目都以三分量表配给正负三分。分数的累计请标示于作品分数栏，分数愈高，美感价值就愈高，也愈趋近第三个效标“超越”阶段的完成（见表11）。

表 11 美感经验与形式登录解析表

作品项次	作品美感分数	私人记号代码	私人记号名称	私人记号贴图	I	II -1	II -2	II -3	II -4	II -5	II -6	II -7	II -8	III
					美感经验形式的私人记号	主题 关联之记号群组	区块 空间关联之记号群组	颜色 运动关联之记号群组	线条 运动关联之记号群组	体积 运动关联之记号群组	笔触 运动关联之记号群组	彩度 运动关联之记号群组	明暗 运动关联之记号群组	整个作品的 美感经验形式关联
1		A												
		B												
		C												
		D												
		E												
		F												



(续表)

作品项次	作品美感分数	私人记号代码	私人记号名称	私人记号贴图	I	II -1	II -2	II -3	II -4	II -5	II -6	II -7	II -8	III
					美感经验形式的私人记号	主题 关联之记号群组	区块 空间关联之记号群组	颜色 运动关联之记号群组	线条 运动关联之记号群组	体积 运动关联之记号群组	笔触 运动关联之记号群组	彩度 运动关联之记号群组	明暗 运动关联之记号群组	整个作品的美感经验形式关联
2		A												
		B												
		C												
		D												
		E												
		F												

(六)艺术治疗与美术心理发展课程阶段管制表(见表 12)

表 12

作品单元规划阶段	作品单元规划内容	课程功能与疗效的三个层级	效标名称	儿童作品的内容
一	美术材料的认识	1	建构	儿童以美术形式，重构其过去经验与当下的自我观与世界观
	美术技法的练习			
	操作与完成系列作品			
二	系列作品的材料与主题，都指向第一阶段建构的创伤与希望，给予重构的重复操作	2	重构	儿童作品中私人记号的类别项目，以及个别私人记号本身发生改变。私人记号的组装形式，也发生改变
三	结构式单元主题规划，一半主题指向教学目标或治疗目标，一半主题由儿童自选	3	超越	儿童的作品趋向于美感经验与形式的创造，超越正负两个向度的偏好，趋向美感人格与作品的重构

（七）艺术治疗师与美术心理发展课程教师七个疗效的工作效标一览表（见表 13）

表 13

项次	工作程序与标准
1	治疗师协助儿童玩出作品
2	治疗师欣赏与赏玩儿童作品
3	治疗师协助儿童向他人展示作品
4	治疗师协助儿童在完成一个又一个作品中，完成治疗师预设或自发的私人记号的重构与私人记号组装相位与向度的重构
5	治疗师在练习与创造作品中，以及欣赏与赏玩儿童作品时，引导儿童发现美感经验、欣赏美感经验与创造美感经验、形式与作品的能力
6	治疗师引导儿童去欣赏、赏玩自己的作品、赏玩他人的作品
7	治疗师能引导儿童体悟每个当下的人、事、物，不管是自己或他人，都是作品与艺术品